Editora Escala Ltda.
Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde
Cep.: 02518-000 - São Paulo - SP
Tel.: (11) 3966-3166 - Fax.:(11) 3857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Caixa Postal 16.381
Cep.: 02599-970 - São Paulo – SP

GAMERS

Presidência:
Hercílio de Lourenzi
Vice-presidência:
Mário Florêncio Cuesta
Direção Editorial e Marketing:
Paulo Afonso de Oliveira
Gerência Editorial:
Sandro Aloisio da Silva
Assistente:
Leandra Maria Spinelli
Supervisão Editorial:
Moacir Francisco Amorim, Priscilla Mara G. Ribeiro e Vera Lúcia P. Morais.
Controle de Qualidade/texto:
Ciro Mioranza e Mª Nazaré S. L. Baracho.
Circulação:
Jane Cristina da Silva e Zildete da Silva.
Assistente:
Liliane Mendes Portelo
Promoção PDV:
Álvaro Ângelo Tomiatti
Atendimento ao leitor:
Anne Vilar, Adriana Ferreira da Silva, Fernanda Ferreira Alves, Sheila Regina Fidalgo e Vanessa Cristina Vieira.
atendimento@escala.com.br
Fone: (0XX11) 3966-3166
Conselho Editorial: Amélia Pessôa, André Lima, Antônio Cedraz, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, César Nemitz, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, João Andrade, João César Muraroto, José Romeu Feixas, Marcos Evandro, Marques Rebello, Moacir Costa, Moacir Torres, Otto Schmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Pricila Del Claro, Renato Rodrigues, Rick Mann, Robson Oliveira, Rosana Braga, Rosely Ribeiro, Sandro Aloísio e Victor Rebelo.
Edições Anteriores: Através do telefone: (0XX11) 3966-3166 ou www.escala.com.br
Impressão e Acabamento: Oceano Ind. Gráfica Tel.:(011)4446-6544
Distribuidor exclusivo para bancas de todo Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú.
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ.
Tel.: (0XX21) 3879-7766.
Disk Banca
Sr. Jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas
Em apoio ao jornaleiro, a Editora Escala não trabalha com assinaturas.
Observação Importante
O estúdio **Mid West** que criou, produziu e realizou este projeto tem inteira responsabilidade sobre a originalidade e autenticidade de seu conteúdo.
Filiada à
ANER
www.aner.org.br

Olá pessoal! Voltamos para oferecer a vocês o que há de melhor do mundo dos games. O que dizer de Final Fantasy X-2? Esse jogo é pioneiro por tornar-se uma continuação dentro da saga, fato que nunca aconteceu em toda a história da linhagem, isso tudo sem esquecer a qualidade característica da série Final Fantasy. Essa edição está repleta de grandes títulos, como, por exemplo, Soul Calibur 2, que chega para todas as plataformas de última geração e Driver 3, arrasador. É claro que não poderíamos deixar de mencionar Resident Evil 4, uma belíssima continuação de um game que, no seu primeiro episódio, no PlayStation, foi um divisor de águas. O ano de 2003 estará repleto de lançamentos que prometem agitar ainda mais o mundo dos games, títulos como Pitfal Harry e o aguardado retorno de R-Type no PlayStation 2. Alguns remakes não deixam a desejar, como é o caso de F-Zero GC (este bem atrasado) e Rockman Zero 2. Agora você já sabe: para acompanhar o que há de mais recente, para descobrir o que acontece no agitado mundo da diversão eletrônica, leia a Gamers, pois o nosso trabalho é a sua diversão.

Diretor
Fausto Kataoka
Editor e Diretor
Fabio Kataoka
Editor
Alexandre Naps
Direção de Arte
Alexandre Naps
Gandalf, o Branco
Redação
Zartan Magnus
Billy Bob
Administração
Agnaldo Ferreira Torres
Marcos Vinicius
Coordenador de Produção
Carlos E. Kataoka
Revisão
Maria Zenólia C. Almeida
Atendimento ao Cliente
Daniela Gan

MidWest Visual Design
Rua Ferreira de Almeida, 73
São Paulo-SP-CEP 02517-150
Telefax -11 3951-5214

ÍNDICE

GAME NEWS

Capcom Fighting All-Stars cancelado

Diga adeus ao jogo que nunca existiu. A revista japonesa Dorimaga reportou em sua última edição que o fighting game para arcade Capcom Fighting All-Stars foi removido de qualquer programação de lançamento, para qualquer sistema. O título era uma espécie de seqüência de Street Fighter EX e Rival Schools e iria estabelecer o retorno de uma série de personagens populares do universo da companhia, em adição a diversas personalidades inéditas, criadas especificamente para ele. Nenhuma razão oficial foi dada para o cancelamento, mas comenta-se que se trata de uma estratégia da Capcom, que está preferindo concentrar esforços na criação de títulos para consoles domésticos, um universo claramente mais lucrativo do que o das máquinas arcade. Espera-se, porém, que a empresa adapte o game para alguma plataforma, quem sabe o PlayStation 2, que utiliza um hardware semelhante ao da placa System 246 onde Capcom Fighting All-Stars estava sendo desenvolvido.

Hulk esmaga!

A Vivend Universal disponibilizou uma quantidade limitada de vídeos, assim como de screenshots, de seu vindouro jogo para o GameBoy Advance, baseado no Incrível Hulk. A produção está sendo desenvolvida pelo Pocket Studios, e embora as versões para consoles com o personagem sejam baseadas no longa-metragem de Ang Lee (que vai estrear nos Estados Unidos em junho), a edição para GBA pega inspiração nos quadrinhos. No GameBoy Advance, os jogadores precisam guiar Hulk através de setores militares, desertos áridos, cidades subterrâneas, cavernas debaixo da terra e até o distante futuro do planeta Terra. No fim, os jogadores terão que encarar a mais letal criação da radiação gama, o Abominável. O jogo possuirá 33 fases de ação e surra aplicada nos adversários, em uma perspectiva que tem as mesmas dimensões. Promete-se suporte multiplayer, onde até quatro Hulks podem entrar em competição para mostrar qual é o verdadeiro monstro verde musculoso. The Incredible Hulk (título original) será lançado para aproveitar o filme de cinema, melhor dizendo, na mesma época em que estiver em exibição.

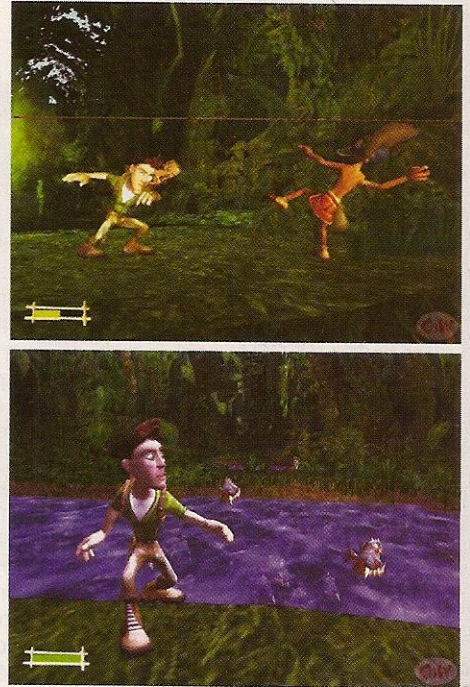
Periféricos da Mad Catz para o GBA SP

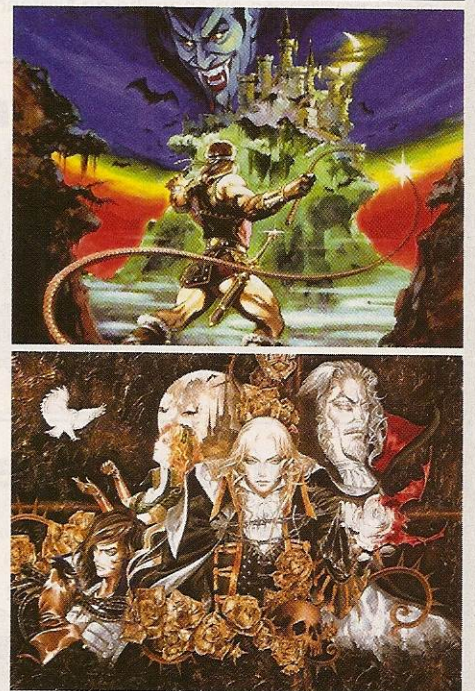
A companhia Mad Catz está pronta para disparar a popularidade do GBA SP, com uma grande linha de acessórios para o aparelho recém-anunciado pela Nintendo, que chegou às lojas americanas em março (no Japão o portátil está disponível desde o dia 12 de fevereiro). Mad Catz produzirá acessórios como malas para transporte, estojos de games, kits de carregamento de energia e cabos de ligação. "Nós estamos esperando por uma resposta espetacular com o lançamento do GameBoy Advance SP, depois do sucesso obtido pelo GBA durante os dois últimos anos", comentou Mike Sale, diretor de vendas da Mad Catz Europe Ltda.. "O GameBoy Advance SP dará à Mad Catz a oportunidade de fortalecer seus produtos mundialmente e aumentar a experiência de jogo do SP, para todos os jogadores. Nós temos uma excitante quantidade de produtos prontos para saírem com o portátil e esperamos trazer mais dispositivos inovadores para as fileiras do SP, conforme o ano avançar".

Fique de olho

A Kemco anunciou que está desenvolvendo um novo jogo de ação de espionagem para o GameCube, o qual será revelado apenas na E3. Por outro lado, a Monolith Soft fez um pronunciamento oficial em seu site dizendo que a companhia está, atualmente, trabalhando em um novo RPG, que sairá para o GameCube e PS2.

Detalhes do novo Pitfall Harry

Uma das séries mais antigas está para ganhar uma cirurgia plástica. Todas as notícias sobre Pitfall Harry são boas. A aventura multiplataforma terá uma mudança levemente cômica, sob direção do desenvolvedor Edge of Reality. O novo jogo será apresentado com um visual conscientemente cartunesco, envolvido por um clima bem-humorado que será de grande apreciação de adultos e crianças, batendo de frente com a constante ameaça de morte trazida pelo game, onde um erro pode ser fatal. Apesar de Pitfall Harry ser baseado na velha história que todos nós conhecemos, Edge of Reality está tentando, por todos os meios, injetar uma dose certeira de adições e habilidades ao personagem. Tomando vantagem dos sticks análogos de todos os consoles atuais, o jogo permite que os desafiantes manipulem as mãos de Harry com uma liberdade jamais experimentada. Foi dito que eles poderão direcionar a mão de Harry, segurando uma tocha, por exemplo, em qualquer direção, mudando a iluminação de lugar para observar melhor armadilhas e animais escondidos em cenários escuros. Falando de animais e criaturas, junto com os crocodilos e escorpiões-padrão, os jogadores verão jacarés, gatos selvagens, macacos, piranhas e nativos famintos, que não são criaturas, mas seres humanos usando poucas roupas que não se importariam em ter o pobre Harry no cardápio. A fome deles é tanta, que não irão poupar bombas de fumaça ou performances de tornados para confundir o personagem. Os "ninjas arbustos", como Edge of Reality está se acostumando a chamá-los, até mesmo se escondem na flora local esperando para surpreender os gamers. Harry será um pouco menos vulnerável à morte instantânea também. Se ele cair na bocarra de um jacaré, poderá tentar ganhar a liberdade, abrindo-a. E enquanto lutando no novo cenário tridimensional, Harry automaticamente irá mirar inimigos, usando armas como picaretas de gelo, bombas de fumaça, dinamite e estilingues.

Konami anuncia Castlevania para o PS2

Aconteceu. E a versão de Koji Igarashi será mostrada na E3 em maio. Em 24 de fevereiro, a Konami of America trouxe uma das melhores notícias para a comunidade de jogadores ao redor do mundo desde o anúncio sobre a produção de Metal Gear Solid 3, ou seja, o primeiro jogo da série Castlevania no PS2. Naturalmente, a companhia confidenciou informações pouco concretas a respeito, propositadamente revelando apenas o suficiente para saciar nossos apetites, pelo menos até o mês de maio. A mais detalhada sentença no release liberado para a imprensa diz que "maximizando o processador de força do console, o agourento drama da série será despejado através de ação eufórica, uma rica história, acontecimentos de tirar o fôlego e gráficos e sons que irão alavancar os games para a próxima geração." Isso soa bem para nós. Por enquanto, podemos dizer o seguinte: 1) O jogo está sendo reinventado a partir de suas características básicas, mas acredita-se que será usado um engine inteiramente novo para o PS2; 2) O cabeça do time de desenvolvimento é Koji Igarashi, da Konami Computer Entertainment Tokyo; 3) O time criativo é o mesmo de Castlevania Symphony of the Night, Harmony of Dissonance e Aria of Sorrow e D) Estará chegando para o PlayStation 2 no outono deste ano. Como você, nós também temos nossas perguntas. Será 2D ou 3D? Quais personagens irão retornar e quais serão os novos? E sobre a história? Qual o nome completo do game? Sairá para outros sistemas? Um lançamento que ainda vai dar o que falar.

R-Type retorna

A Irem Software Engineering anunciou um novo shooting game para o PlayStation 2 chamado R-Type Final, programado para surgir no Japão em maio. Ele trará gráficos poligonais 3D e jogabilidade 2D, mais 50 tipos de airframes dentre os quais escolher, incluindo aqueles que estiveram presentes em outros jogos no estilo shooting da Irem, como Mr. Heli e Image Fight.

GAME NEWS

Metal Gear no cubo

Mais comentários sobre a ida de Solid Snake para o cubo. Shigeru Miyamoto, o famoso designer da Nintendo, promoveu os próximos títulos de Zelda para o GameCube e GBA, participando de uma coletiva de imprensa que ocorreu na Europa. No evento, Miyamoto também aproveitou para adiantar algumas novas, como a confirmação de Pikmin 2 e Kirby's Air Ride, os dois para o cubo. Foi então, que surgiram boatos na Internet a respeito de uma suposta revelação feita pelo homem: a de que, durante uma entrevista na Itália, Miyamoto teria dito que uma colaboração entre Nintendo e Konami traria a franquia Metal Gear Solid para o GC. Desde o nascimento do GameCube, em 2001, que jogadores se acostumaram a apoiar e disseminar a boataria de que MGS também teria vez no aparelho, coisa que nunca se concretizou. Porém, dessa vez é pra valer: o stealth-action mais venerado da história está se preparando para ganhar o console, conforme confirmou a Konami, no dia 27 de fevereiro. É o famoso espião Solid Snake ressurgindo em nova casa. A Konami preferiu não revelar se o título será uma conversão direta dos antigos jogos do personagem para o cubo. Trabalha-se com a hipótese de MGS ganhar um game inteiramente novo no aparelho da Nintendo, o que será confirmado na E3, que vai acontecer de 14 a 16 de maio.

Parceria da Electronic Arts e Nintendo

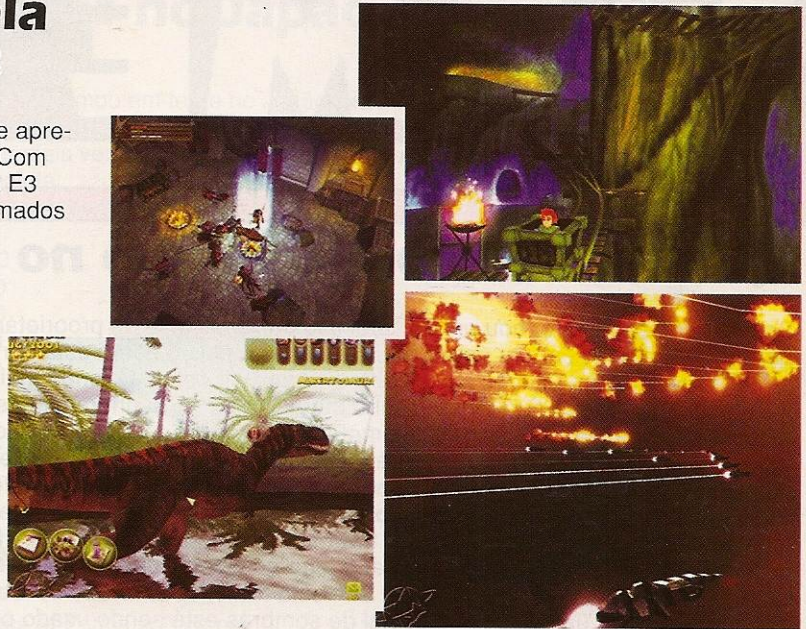
A Electronic Arts e a Nintendo anunciaram uma colaboração de jogos que incluirá características exclusivas para jogos conectados entre o GameCube e o GameBoy Advance. Serão cerca de 20 títulos que a EA levará para o aparelho da Nintendo, e 4 para o GBA. Os três primeiros jogos a suportar o cabo link dos consoles serão Madden NFL 2004, FIFA 2004 (que será lançado em agosto) e Tiger Woods PGA Tour 2004. Jogadores poderão trocar informações entre as versões GBA e GC.

Os ventos da guerra sopram

A 3DO revela sua mais recente expansão de Heroes of Might and Magic. Da última vez que nós deixamos Heroes of Might and Magic IV, a tempestade estava se formando. Agora, a tempestade deu origem Winds of War, a nova expansão da popular série de estratégia baseada em turnos. Em Winds of War, os jogadores atuam como cinco conquistadores, cada um convergindo em Channon, um grande e populoso reino ocupado pelo continente noroeste de Axeoth. Juntamente com seis campanhas, a edição vai introduzir 45 novos mapas, 20 dos quais foram criados por fãs da série. Três novas criaturas e seis novos geradores de criaturas irão garantir que sua conquista não se transforme em uma caminhada das mais fáceis. Outra novidade é que serão oferecidos mais editores, até um que serve para pintar objetos customizáveis.

Vivendi Universal revela próximos lançamentos

O anúncio da Vivendi Universal Games, dos games que apresentará este ano, se deu em um evento na Alemanha. Com isso, temos uma breve amostra do que nos aguarda na E3 deste ano, que vai acontecer em maio. Os jogos confirmados são:

Baldur's Gate: Dark Alliance -Xbox
Bruce Lee: Return of the Legend - GBA
Counter-Strike: Condition Zero - PC
Crash Bandicoot 2: N-Tranced - GBA
The Hobbit - GameCube
Homeworld 2 - PC
THE HULK - PC/Xbox/PS2/GameCube
The Incredible Hulk - GBA
Jurassic Park: Operation Genesis - PC/PS2/Xbox
Mace Griffin Bounty Hunter - GC/PS2/Xbox
SWAT: Global Strike Team - Xbox
The War of the Ring - PC
The X-Files: Resist or Serve - PS2/Xbox

Lista de lançamentos

A Playmore atualizou sua programação de lançamento de jogos, onde está, inclusive, o famigerado SNK Vs Capcom para o GBA e Metal Slug 5 para o MVS Neo Geo. E a listagem para o ano de 2003 é a seguinte:

maio 2003: The King of Fighters 2001 (PS2)
julho 2003: The King of Fighters 2002 (DC)
The King of Fighters Advance (GBA)
Metal Slug Advance (GBA)
Metal Slug 5 (Neo Geo)
Meados de 2003: SNK Vs Capcom Advance (GBA)
SNK Vs Capcom (Neo Geo)

Novidades sobre P.N03

Imagens atuais de P.N03 sugerem que este título de ação da Capcom para o GameCube terá um sistema de combo e de score. Quanto mais combo hits executar, mais alta será a pontuação do jogador. Também, a caçadora de recompensas Vanessa Schneider terá 9 tipos diferentes de Aegis Suits disponíveis, que estarão divididos em 3 níveis. Quanto mais alto for o nível, mais poder terão os ataques dela e mais resistente será sua armadura.

Apoio para os jogos on-line do PS2

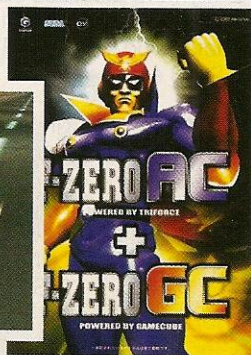
O Business Week divulgou que a Buttlerfly. net, da IBM, fornecerá tecnologia e serviços para os jogos on-line do PlayStation 2. A idéia é que o processamento seja distribuído através de vários servidores, utilizando-se um serviço que confere muita rapidez (e confiança) para os jogos on-line do PS2. A revelação do recurso aconteceu na Game Developer's Conference, que ocorreu em San Jose, Califórnia, no começo de março.

GAME NEWS

Splinter Cell abre caminho no GameCube

Splinter Cell se transformou em um sucesso no Xbox. Mas os proprietários de outros consoles já podem começar a ficar um pouco mais tranqüilos, pois o game está sendo projetado também para PlayStation 2 e GameCube. Embora a Ubi Soft esteja fazendo mais alarde em torno da versão PS 2, a galera que tem um cubo merecidamente ganhará alguns extras, devido ao recurso de conexão do GC com o GameBoy Advance. Ao jogar a edição de Splinter Cell no azulão da Nintendo, o jogador poderá utilizar o GBA como uma espécie de radar/mapa que funcionará de maneira similar ao dispositivo OPSAT de Fischer, além de, através do mesmo truque, conseguir acessar armas e controlar remotamente computadores. Ainda, uma nova arma está sendo introduzida nesta versão, trata-se da Stick Bomb. Como se todas essas variantes não fossem o suficiente, após terminar o jogo no GameCube, cinco fases inéditas se abrirão no GBA. É bom não esquecer que a Ubi Soft está trazendo a versão 2D de Splinter Cell para o GBA, e já esclareceu que um sistema especial de sombras está sendo usado para passar ao jogador uma sensação semelhante àquela experimentada no original. Isso não quer dizer que o jogo que veremos no GameBoy Advance é uma tradução exata, isso é impossível, mas foi dito que mudanças especiais farão Sam enfrentar personagens importantes cara a cara. A previsão de lançamento dos dois games nos Estados Unidos é 6 de maio, ambos produzidos pelo estúdio Shanghai. Algumas telas do jogo no GameCube foram liberadas, coisa que você vê agora mesmo.

F-Zero vai atrasar

A equipe da Nintendo parece mesmo estar se divertindo adoidado com a reação de seus fãs (melhor não brincarem tanto assim, senão em breve poderão incluir a palavrinha ex- antes da palavra fãs), que andam um tanto desanimados com os atrasos de F-Zero GC nos Estados Unidos. No início, estabeleceu-se o lançamento para 23 de junho, mas uma medida que ainda não foi muito bem explicada jogou o retorno deste clássico no GameCube para 25 de agosto de 2003.

Fallout é outro game que ressuscita nos tempos atuais

A cult série Fallout está retornando para os consoles Xbox e PS2 como Fallout: Brotherhood of Steel, conforme revelou a Interplay e a Vivendi Universal em 12 de março. As duas versões estarão disponíveis no final do ano e utilizam o mesmo engine desenvolvido pelo Snowblind Studios para Baldur's Gate: Dark Alliance (apesar do Snowblind não estar participando diretamente do projeto). Brotherhood of Steel é um game de ação cooperativo que ocorre em um mundo pós-apocalíptico repleto de humor negro, que tornou-se famoso em dois RPGs clássicos do PC. Os acontecimentos do jogo são uma conseqüência do primeiro capítulo deste role-playing game, quando humanos emergiram de seus abrigos subterrâneos para encontrar um cenário devastado que não é mais conhecido por eles. O jogador vive o papel de diferentes integrantes de um grupo que luta contra piratas mutantes. Como em Dark Alliance, existe três personagens jogáveis, entretanto somente dois personagens humanos podem lutar ao mesmo tempo. Esses seres virtuais crescem e se desenvolvem ao longo do jogo, eventualmente acessando mais de 50 tipos diferentes de armas e ataques especiais. Também há uma característica especial de auto-mira, que virá bem a calhar. Ela ajudará o jogador a fazer pontaria em um único alvo em grandes e tumultuadas batalhas. As imagens que você vê aqui são do PlayStation 2.

Os consoles mais vendidos no Japão

Como era de se esperar, o GameBoy Advance SP se transformou em febre no Japão. Na semana de lançamento, o portátil vendeu 100 mil unidades, superando o PlayStation 2. O mais incrível é que a versão GBA (sem o SP no nome) vem logo na seqüência, ocupando a terceira colocação dos consoles mais vendidos. O ranking dos aparelhos que mais venderam no Japão, na semana que compreende 17 a 23 de fevereiro, é o seguinte:

Posição	Aparelho	Unidades vendidas na semana
1º	***GameBoy Advance SP***	83.200
2º	PlayStation 2	46.200
3º	GameBoy Advance	26.200
4º	GameCube	5.600
5º	Xbox	1.800
6º	PlayStation	1.700
7º	WonderSwan Crystal	630
8º	WonderSwan Color	290
9º	GameBoy Color	250

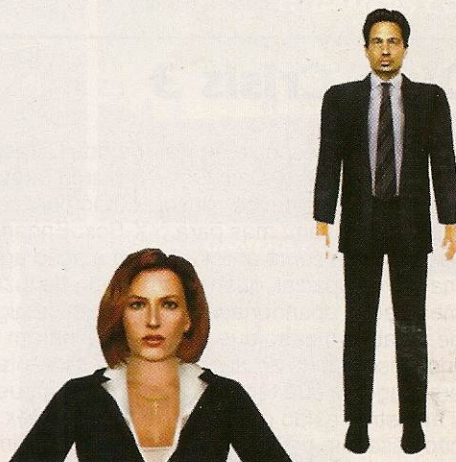
O retorno do filho pródigo

Velha conhecida dos fãs de jogos para PC, a série Prince of Persia voltará em breve através de uma aventura adaptada para a realidade dos novos jogadores. Intitulado Prince of Persia: The Sands of Time, os produtores estão comentando que esta será uma boa maneira de se redimir dos estragos da primeira aparição da franquia no mundo dos jogos tridimensionais. Segundo informou Yannick Mallat, o cabeça do projeto, a equipe vem se esforçando pra valer nas animações dos personagens, especialmente aquelas que dizem respeito a lutas de espadas. O game só deve pintar no final do ano, pela Ubi Soft. A proposta é resgatar o príncipe não só no PC, mas também levá-lo para os três consoles de última geração. A produção está nas mãos do mesmo grupo que fez Splinter Cell, ou seja, a unidade da Ubi Soft que fica em Montreal. Ainda está sendo guardado sigilo sobre se a aventura sairá para todos os sistemas simultaneamente.

Novas da Square

A última das notícias lançadas pela SquareSoft confirma o lançamento planejado para junho, no Japão, de Hanjuku Hero, revival de um bizarro game de estratégia e ação. Quase nenhuma informação foi liberada a respeito do enredo e suas complicações. Enquanto isso, Final Fantasy Crystal Chronicle continua com lançamento estipulado para a primavera japonesa e Seiken Densetsu (conhecido como Secret of Mana) permanece sem data definida.

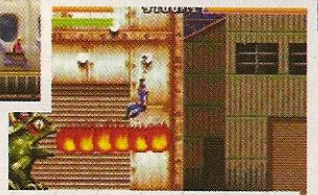
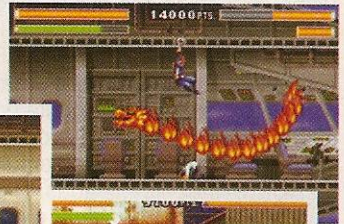
A verdade está no Xbox e PlayStation 2

O seriado de televisão X-Files vai virar um jogo distribuído pela Vivendi Universal, programado pela Black Ops Entertainment. Os alvos são o Xbox e o PlayStation 2. Em X-Files: Resist or Serve toda a atmosfera presente na série, com as habituais doses de suspense e investigação, será sendo combinada com um estilo a la Resident Evil. As vozes dos personagens serão feitas pelos próprios astros do seriado, obviamente incluindo David Duchovny e Gillian Anderson, que viverão as personalidades que tanta fama lhes rendeu, Fox Mulder e Dana Scully, respectivamente. Nessa brincadeira toda, nem mesmo o narigão de Duchovny foi deixado de fora: os modelos virtuais são caracterizações muito próximos da realidade. De quebra, os produtores do programa estão trabalhando em conjunto com a equipe da Black Ops, afinal a ordem é ser fiel à fonte. O mais provável é que Resist or Serve seja lançado no meio do ano.

GAME NEWS

Rockman Zero 2

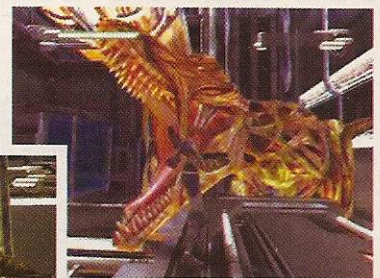
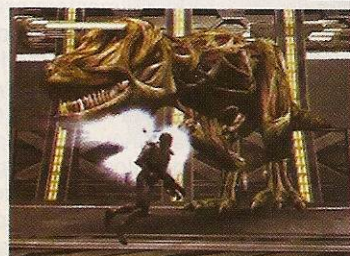
A Capcom anunciou Rockman Zero 2 (Megaman Zero 2) para o GBA, a seqüência de Rockman Zero após um ano. Desta vez, Rockman Zero encontrará um grupo de robôs rivais chamado Repurizoid, que se torna brutal depois de ser infectado pelo sigma vírus. Para defender a paz da raça humana, Rockman Zero precisa se unir à força de resistência e derrotar todos os inimigos com sua nova arma: o bastão corrente. Você poderá adquirir várias novas técnicas e habilidades com armas através dos Extra Skill Rings. A líder da força de resistência, Sherry, será de muita ajuda ao jogador durante o game.

Ninja Five-O

Um título de ação ninja da Konami. Algumas telas foram liberadas pela empresa, revelando os primeiros detalhes de uma aventura ao estilo side scroll (visão lateral), que chegará nos próximos meses para o GBA. Ninja Five-O está sendo desenvolvido pela Hudson Soft japonesa (a mesma de Bomberman), colocando os jogadores no papel de um policial Ninja, Joe Osugi, que precisa utilizar diversas técnicas ninjas para derrotar os mestres ninjas do mal e as células terroristas que estão sob controle deles. O jogador pode usar muitos elementos diferentes, inclusive as espadas ninjas de Joe, as estrelas de arremesso, magia ninja e o famoso gancho de agarramento Kaginawa. Há mais de seis locações e vinte níveis de jogo. O lançamento será em abril, no Japão.

Arc the Lad: Twilight of Spirits

No dia 20 de março aconteceu o lançamento do RPG para PS 2, Arc the Lad: Twilight of Spirits. Existem dois personagens principais, um é Kharg, do mundo dos homens, e o outro é Darc, do mundo demoníaco. A Sony anunciou que Kharg e Darc são, na verdade, irmãos. Vinte anos atrás, a Princesa Nefia e o demônio herói Windolph tiveram um relacionamento proibido, gerando Kharg e Darc. O segredo foi descoberto pelas duas raças. Durante a fuga, Nefia caiu de um desfiladeiro com Kharg e os dois irmãos foram separados, sem saber da existência um do outro.

Dino Crisis 3

Aqui está uma espécie de Parque dos Dinossaros com Alien – O Oitavo Passageiro. Dino Crisis 3 marca o retorno da popular franquia para os novos consoles, não para o PlayStation 2 como muitos pensavam, mas para o X-Box. Engana-se quem acha que tudo está como antes, porque a ação agora se passa em uma nave espacial, quando um grupo de fuzileiros encontra uma embarcação abandonada, não fossem os gigantescos répteis que a habitam e, ao que parece, eliminaram toda a tripulação. Dino Crisis 3 está adotando um tipo diferente de controlar os personagens, que têm uma espécie de foguete nas costas. Até os monstros estão diferentes, como o T-Rex. Ficção científica e ação assaltam o X-Box, mas apenas na primavera japonesa.

Shining Soul 2

A Sega revelou mais informações a respeito do RPG Shining Soul 2, a seqüência de seu popular RPG de ação lançado no ano passado, que irá para o GBA. O game pode ser experimentado por quatro jogadores através do cabo link e está baseado em cenários. Cada um dos cenários possui vários objetivos e acontecimentos, além do chefe final para derrotar. Pode-se escolher entre oito classes de personagens: Ninja, Brawler, Monk, Wizard, Soldier, Dragon Knight, Sorcerer e Archer. Outros novos elementos incluem novas ações como ataques cooperados, itens de arremesso etc. Programado para ser lançado no verão japonês.

Super Puzzle Bobble All Stars

A Taito anunciou que irá lançar Super Puzzle Bobble All Stars, para o GameCube. Desta vez o jogo utiliza todos os personagens da série Puzzle Bobble, e até quatro jogadores poderão jogar no modo de tela dividida. Um novo modo está sendo introduzido, o Shot Bubble, no qual bolhas caem em tempo real e o jogador precisa eliminá-las antes que elas preencham a tela.

Sonic Adventure DX

Sonic Adventure DX é um remake do original Sonic Adventure, lançado para o Dreamcast em 1998. A versão do GameCube recorre a gráficos melhorados e animações de personagens mais elaboradas. Já há um bom tempo, o velho porco-espinho está merecendo um título à altura de sua fama, coisa que ainda não pôde ser vista nos vídeo games da última geração.

Lost Kingdoms II

Planejado para ser lançado em 6 de maio de 2003, Lost Kingdoms II (que nos states é conhecido como Rune 2) tem a proposta de ser um role-playing game pouco convencional, onde a personagem central, Tara, usa um baralho mágico para derrotar os inimigos. A trama se passa duzentos anos depois do primeiro capítulo, trazendo um reino próximo do fim. Promete-se uma aventura com duração de 30 horas, através de 25 mundos tridimensionais. Uma das opções mais interessantes é que além do próprio desafio que traz, ele permitirá ao jogador combater outros, utilizando coleções de cartas. Haverá 100 cartas inéditas e 200 inimigos distintos. O jogo está sendo produzido pela From Software.

XGRA

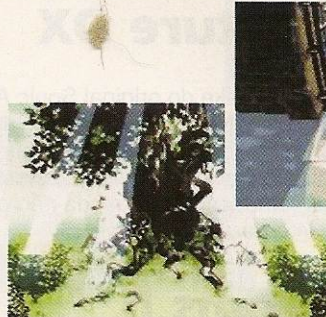
Este pode não ser o melhor título de corrida do ano, mas nós esperamos grandes surpresas de XGRA. Um nome mais apropriado seria Extreme G Racing 4, e qualquer um que tenha jogado os três títulos anteriores sabe que uma corrida verdadeiramente futurista apenas pode ser oferecida pela Extreme Gravity Racing Association (daí o nome do jogo). Um novo sistema de armas está sendo providenciado para tornar as coisas ainda mais interessantes nesta corrida de motocicletas envenenadas, pelo menos é o que diz a Acclaim Entertainment, que tem a pretensão de lançar XGRA em agosto de 2003.

GAME NEWS

Black Matrix 00

Direto para o PsOne, chegará Black Matrix 00 (Double Zero), uma versão melhorada de Black Matrix Zero do GameBoy Advance. A história fala sobre as batalhas entre White Angels, Dark Angels e humanos. Jogando como um simples humano, certo dia um anjo com asas triplas seqüestra sua namorada de infância e machuca você seriamente, quando um homem misterioso aparece e transplanta um par de asas de anjos para suas costas. Isso cura todos os seus ferimentos, mas ao mesmo tempo faz com que você perca a memória, exceto aquela de salvar sua amiga. A data de lançamento deste RPG da Nec Interchannel não foi fixada.

Boktai

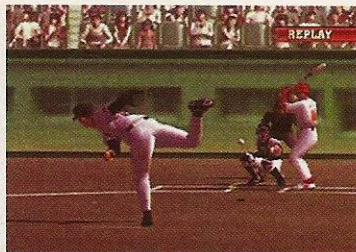
Pela Konami, mais um título voltado para o GameBoy Advance, um simulador produzido por Hideo Kojima, o pai de Metal Gear. Este é um RPG no qual o jogador assume o papel de Django, um caçador de vampiros que deve livrar a cidade de Kiri das criaturas da noite. Boktai (que em inglês quer dizer My Sun) terá um sensor de luz que afeta a força do personagem principal do jogo. Quanto mais luz você receber, mais força o personagem terá. O lançamento será em alguma data incerta deste ano. Graças a um sensor de luz acoplado ao cartucho, o jogo poderá medir a quantidade de sol do ambiente em que você está jogando.

N.U.D.E. Natural Ultimate Digital Experiment

Aqui estão algumas imagens do jogo de simulação da Microsoft, N.U.D.E. Natural Ultimate Digital Experiment, que será lançado em 24 de abril, no Japão. No game, sua missão é lecionar para uma garota robô (PASS) recém-desenvolvida, que por sua vez terá que começar a agir como um ser humano. Para tanto, ficará a seu encargo utilizar o Voice Communicator do Xbox para controlar o robô. Trata-se de um projeto da Red Entertainment, que pretende ajudar (e muito) nas vendas do Xbox em terras nipônicas.

Dungeons e Dragons Heroes

A Infogrames está dando crédito para o mais famoso RPG de todos os tempos Dungeons & Dragons. Em Dungeons & Dragons Heroes, o objetivo é viajar por um mundo abarrotado de magia e monstros, tesouros e armadilhas, bem e mal. Um mundo onde não nascem heróis, mas sim são feitos. As missões trazidas pelo título da Infogrames são várias: conquistar masmorras, lutar com monstros e aumentar suas habilidades como um dos quatro personagens heróicos: Fighter, Wizard, Cleric ou Thief. A vontade da Infogrames é levar o jogador para os jogos solo ou cooperativos, suportando até quatro participantes. Também terá versões X-Box e PS 2. Para junho de 2003, nos EUA.

The Baseball 2003

A Konami liberou algumas imagens de seu game The Baseball 2003, para GameCube e PlayStation 2. O jogo está sendo co-desenvolvido pela Konami e Nippon TV Network, trazendo comentários reais, reportagens feitas entre os jogadores reservas e a já conhecida animação através do sistema motion capture. The Baseball 2003 colocará à disposição do jogador 12 times e 528 jogadores profissionais que existem de fato. O lançamento ocorreu em 20 de março.

Giftpia

Classificado como um "RPG alternativo", Giftpia é uma opção para os proprietários de GC, por ser um dos poucos títulos do gênero para o aparelho. A inovação é que não há conceitos de batalhas com monstros ou aumento de nível. Em Giftpia, você joga como um garoto que precisa conseguir cinco milhões de dólares para tornar-se um adulto no Adult Festival que acontece em seu vilarejo. Na jornada, o jogador deve ajudar muitos outros personagens a fim de ganhar uma grana, incluindo uma mulher que deseja se transformar em uma adolescente, um pescador que quer tornar-se o rei da pesca e uma garota que tem como objetivo virar uma famosa atriz. No Japão, em abril.

Shincho Nobunaga Mahjong

Uma empresa japonesa chamada eFrontier anunciou que irá se transformar em um terceiro grupo principal a participar do desenvolvimento de jogos para o Xbox, e o primeiro título resultante desse trabalho é Shincho Nobunaga Mahjong, que irá para as prateleiras japonesas em 24 de abril de 2003. O jogo figura vários generais - reais - da história japonesa e desafiará o jogador a usar um grande número de táticas para emergir vencedor.

Backyard Wrestling

Um combate feroz que está acontecendo fora dos ringues é a proposta da Eidos/Paradox com Backyard Wrestling, um jogo dedicado aos amantes hardcore de lutas-livres. São dezenas de armas para bater, esmagar e mutilar os oponentes, incluindo arame farpado, lâmpadas de luz, portas de carros, mesas etc. Os personagens ficarão com ferimentos expostos durante as batalhas, como cortes e contusões. As arenas de combate terão muitos pontos de entrada e saída, totalmente interativas e destrutíveis. Backyard Wrestling também utiliza trilhas sonoras de conjuntos e bandas muito conhecidas pelo público. O lançamento está previsto para PS2 e Xbox, no verão americano de 2003.

Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Starway to the Destined Duel

Aqui está a mais acurada recriação do card game Yu-Gi-Oh para o GBA. O game traz regras atualizadas para implementar o conceito, todas tiradas do jogo oficial de cartas, contando com mais de 1000 cartas e com suporte para a língua inglesa, francesa, espanhola, alemã, japonesa e italiana. Desse modo, duelistas ao redor do mundo não estarão presos às limitações de dialeto. Vença o campeonato e torne-se o melhor duelista do mundo. O jogo também virá com três cards exclusivos, em 15 de abril, pela Konami.

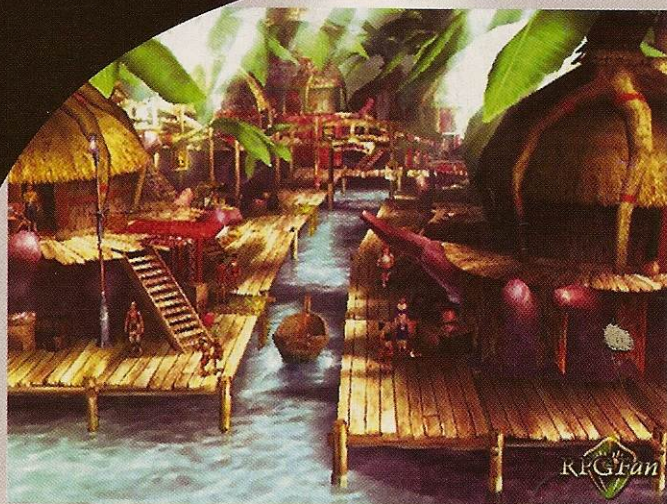
Final Fantasy X-2

Uma segunda chance para Yuna e Tidus

E lá vamos nós de novo para mais um Final Fantasy. Mas calma aí, X-2 pode ser qualquer coisa, menos "mais um". Se você acredita - ou não - em superstição, FFX-2 chegou às prateleiras japonesas em uma quinta-feira 13 (a recepção dos jogadores parece não ter sido das melhores), mas antes disso uma versão oficial demonstrativa e jogável da aventura já havia circulado pelas redações das maiores revistas especializadas em games do Japão. A conclusão? No geral, a nova incursão de Yuna e companhia foi considerada muito adolescente, mas sobre a história concluiu-se que ela é densa e muito detalhada. Foram muitos os elogios relacionados à abertura e polidez dos gráficos, além de uma interpretação desigual dos personagens, cujas feições ficaram pra lá de convincentes. Nos dias que antecederam o lançamento, algo que chamou muito a atenção foram certas páginas publicadas na revista japonesa V- Jump, que traziam aquele que ficou conhecido como "jovem misterioso" (ou nazo no seinen, conforme a própria língua japonesa). Isso reacendeu a questão se Tidus realmente voltaria a dar as caras em X-2, porque a compleição física do tal jovem lembra o audacioso jogador de Blitzball que foi o herói de Final Fantasy X, principalmente por causa do corte de cabelo (a diferença ficou mesmo por conta de seus trajes e da cor dos cabelos, que estão mais loiros do que nunca). Até a data de fechamento desta edição da Gamers, não ficou claro que ele é Tidus, mas estamos trazendo muitas novidades a respeito de Final Fantasy X-2. Outro mistério é a cantora pop morena Lenne, que todos estão dizendo que é um alter-ego de Yuna, que dividem o pôster mais recente do game.

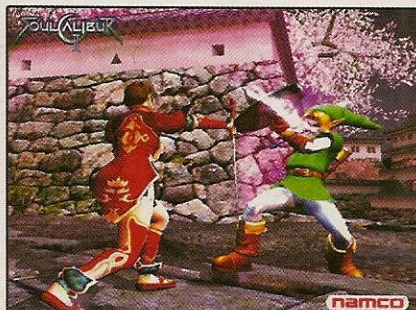
Entre a cruz e a espada

Quando a SquareSoft começou a murmurar Final Fantasy X-2 (leia "ten two" e não "x two"), muitos jogadores ficaram contentes. FFX foi o segundo game da linhagem a apresentar personagens adultos (o pioneiro foi FFVIII) e X-2 tem o mérito de ser, pela primeira vez na história dos muitos capítulos de Final Fantasy, uma continuação autêntica e direta de enredo. O sugestivo nome Final Fantasy X: Another Story e o pôster que mostrava Yuna armada, apenas serviram para acender um estopim que queimou durante meses, alimentando a esperança dos fãs do décimo conto da SquareSoft. Logo, a companhia já estava liberando informações, apresentando designs e divulgando telas que colocaram a direção do jogo em questão: heroínas tomando atitudes drásticas, uma reversão do tradicional sistema de batalha ATB (por sinal, o novo parece realmente ser superior, mais estratégico e totalmente baseado em turnos). No entanto, o que deixou muitos jogadores um tanto desconsolados, levando-os a se perguntar o que estava acontecendo, foram alguns clipes que traziam Yuna fazendo performances de canções pop, o que jamais poderia passar pela cabeça de fãs hardcore da famosa série. Insulto para alguns, mudanças incríveis para outros, satisfazer a todos nunca foi fácil. Como mencionado anteriormente, FFX-2 usa uma versão distorcida do Active Time Battle System – ou ATB -, que foi introduzido em 1991, em FFIV para o SNES. Há quem aprecie o sistema com base em turnos que foi introduzido em FFX, embora não seja votado como o melhor por unanimidade. Bem, a implementação do ATB é exatamente o que você espera, com o familiar medidor de turnos que se enche para que cada um dos personagens possa agir. Porém, o grande truque oferecido por X-2 é o Dress Up System, que permite às jovens que enfeitam o game adotar diferentes sistemas de jobs, cada um deles com habilidades intrinsecamente diferentes (até o momento, a mais famosa "maquiagem" de Yuna é a

do job Gunner). As estatísticas dos personagens mudam para baixo ou para cima dependendo do job que você escolhe – um black mage terá seu HP diminuído naturalmente, mas ganhará grandes talentos mágicos, é óbvio. É possível trocar os jobs o quanto quiser, durante uma batalha; se você mudar, a batalha será transferida para uma pequena janela – mas não vai parar – até que uma Sphere Plate exploda, só assim você poderá selecionar um novo job. A única maneira de aumentar o nível de um job é usando-o em batalha. Você pode ver filmes das transformações que o sistema oferece, mas também será capaz de cortá-los completamente, já que as animações podem ser puladas. Quando o jogador vence um confronto, ele ganha pontos de experiência – do mesmo modo que nas versões anteriores. O Sphere Grid de FFX se foi. repentina transferência de Yuna é resultado da mudança dela em atitude e posição quanto ao mundo – com a dissolução da fé de Yevon e a falta de necessidade por Summoners agora que os Aeons saíram em excursão, ela encontrou um novo caminho para viver entre seus amigos e parentes. Eles estão tentando tirá-la da concha. Mas quando Yuna descobre uma esfera que contém imagens de Tidus sendo preso, ela realiza que precisa sair em uma busca; ela se torna uma Sphere Hunter e junto com Rikku e Paine, luta contra a rival dela, a escassamente vestida LeBlanc, que tem dois guarda-costas chamados Uno e Sano. Um dos jobs mais incomuns (pra não dizer bizarro) é o Pop Star. Yuna, como uma pop star, dança e emite notas musicais durante os ataques. A ídolo não tem capacidades de

Glamour e brilho, moda e fama

batalha, mas seus diferentes movimentos podem induzir efeitos negativos nos status do inimigo. As habilidades de uma classe não se limitam a ataques especiais – todos os conjuntos de estatísticas dos personagens, inclusive o comprimento da barra ATB, são mudados. Ao invés da progressão linear de FFX, FFX-2 se baseia em missões. Se você vem acompanhando, ao longo dos meses, as novas informações sobre o jogo, já está sabendo que Yuna, Rikku e Paine estão reunidas em Celsius, uma gigantesca aeronave com aparência robótica. A qualquer hora no mapa, que lembra bastante o de FFX, você será capaz de escolher entre um Active Link – que nada mais é do que o local obrigatório pelo qual você deve passar - e outras locações opcionais. Cada área trará sua própria missão. Toda vez que você realizar as missões propostas em um Active Link, seu Story Level irá aumentar e a narrativa irá progredir. Cada missão disponível traz uma carga de dificuldade ímpar, então é bom saber até onde é seguro seguir por determinados locais. Muitos dos acontecimentos de FFX-2 se passam em cenários do jogo original, apesar de terem sido expandidos ou encaixados em áreas totalmente novas – como por exemplo um ponto debaixo de Bevelle, que parece ser algum tipo de dungeon infestada por Machina onde Yuna e seus companheiros encontram um velho amigo do primeiro jogo. Outras cidades e locações – como Besaid e o estádio Luca Blitzball onde os Aurochs e Goers fizeram seu portante jogo – também estão sendo vislumbrados. embra-se daquelas filas imensas para comprar jogos que eram característica dos grandes lançamentos que saíam no Japão? Pois elas parecem ter mesmo ficado para a posteridade. Nem mesmo algo do calibre de Final Fantasy foi o bastante para causar alvoroços nas lojas espalhadas pelo país, que tiveram um dia não muito diferente de qualquer outro no lançamento de Final Fantasy X-2, em13 de março. Apenas uma loja em Shibuya Tsutaya, Tóquio, escolhida para um evento especial, teve um movimento bem acima do normal. Será que os jogadores estão preferindo comprar seus jogos pela internet? No comentado evento, estavam os presidentes da Square, Wada Youichi, e Enix, Keiji Honda. A tira colo dos dois, a cantora pop Koda Kumi. Aliás, a moçoila serviu de

Final Fantasy X-2 tem o mérito de ser, pela primeira vez na história dos muitos capítulos, uma continuação autêntica e direta de enredo.

inspiração na concepção da novíssima personagem Lenna, que está aparecendo no pôster oficial do game juntamente com Yuna – os detalhes sobre ela ainda são um mistério. Koda Kumi é a artista que interpreta as duas músicas-tema de FFX-2, 1000 Words e Real Emotion. A curiosidade é a revelação, por Wada Youichi, de que a idéia de fazer uma continuação ocorreu devido a muitos pedidos de fãs. Um terceiro game não está em questão, caberá a Final Fantasy X-2, cuja estimativa de jogo varia de 40 a 100 horas, bater o martelo para selar os destinos de Yuna e Tidus. Como foi mencionado, a Square tratou de distribuir mais informações sobre o jogo no período que correspondeu aos dois meses anteriores ao lançamento. O foco ficou no flexível novo sistema de classes de personagens e os designs que o acompanham. É surpreendente que o visual da seqüência tenha ofuscado Final Fantasy X, que já era de deixar qualquer um de boca aberta. Então, não levou muito tempo até que começassem as comparações. No aspecto do chamado Dress Up System, foi feita uma ligação direta com o famoso sistema de job utilizado em Final Fantasy V e Final Fantasy Tactics. Ambos providenciam técnicas variadas para cada personagem em particular, deixando que eles troquem suas classes e adquiram diferentes conjuntos de habilidades. FFX-2, claro, tem seu próprio conceito, permitindo aos heróis trocarem de classe no meio das batalhas e levando os designers a exercitar sua criatividade com novas roupas, que aqui representam cada uma das classes. Dois tipos de itens determinam as classes para as quais um personagem pode mudar no andamento de um confronto: Dresspheres e Resultplates. O Resultplate parece uma versão em miniatura do velho Sphere Grid, um conjunto de espaços para esferas conectado por linhas. As Dresspheres são as esferas que podem ser encaixadas nos Resultplates – a combinação das Dresspheres e Resultplates de um personagem determina a classe para a qual ele poderá mudar e, talvez, quais bônus ele pode pegar em função desse processo. Juntar certas Dresspheres pode conceder habilidades extras para um herói (magias mais poderosas, por exemplo) quando ele muda para uma classe específica. Muitos jogadores não vão estar nem aí, para a vasta quantidade de combinações possíveis, mas boa parte deles estará interessada em testemunhar o número de roupas desenhadas por Tetsu Tsukamoto para vestir as heroínas de Final Fantasy X-2.

Soul Calibur 2

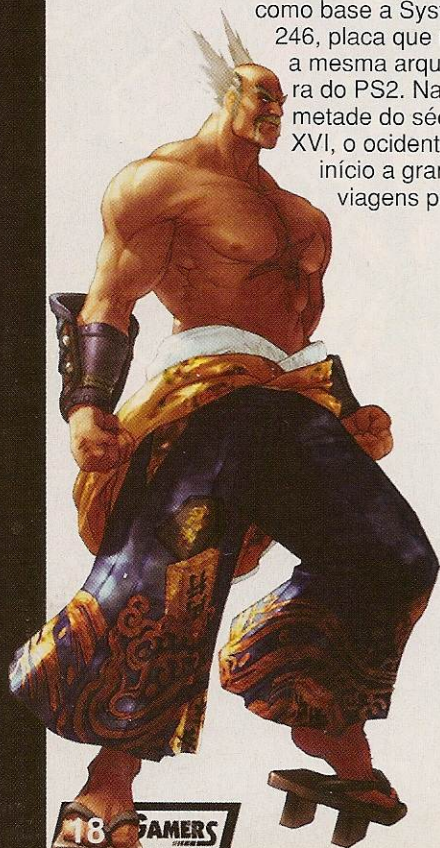
Cada console terá um personagem exclusivo, escolha o seu

O Xbox recebe Spawn. O Playstation 2 vem com Heihachi. O GameCube abre as suas portas a Link. É este o trio de personagens exclusivos de cada console. Para muitos gamers, Soul Calibur ainda é o melhor game de luta 3D dentre tantos que andaram aparecendo por aí e com certeza todos aqueles que possuem a versão do game para Dreamcast tem o game como um dos favoritos. Depois do recente relatório informando os prejuízos e novos rumos da Namco, foi revelada uma lista dos jogos em produção. Ninguém tem dúvidas de que o mais aguardado é Soul Calibur 2. O game virá também para Arcade e usará como base a System 246, placa que usa a mesma arquitetura do PS2. Na metade do século XVI, o ocidente dá início a grandes viagens para o oriente e as culturas começam a ficar homogêneas. As lendas desse período falam sobre um demônio que passava de mão em mão sob a forma de uma espada. Soul Edge, a espada demoníaca, dominava o corpo e a alma de quem a empunhasse. Muitas lendas cercavam essa espada conhecida como Soul Edge. Muitos acreditavam que ela era a última arma. Outros se referiam a ela como a "Espada dos Heróis". Uma espada fantasma de imensurável poder dos espíritos...a chave para a eterna juventude...tesouro sem igual...a cura para todos os males...Havia muitos que a consideravam a "Espada da Salvação". Mas na verdade ninguém sabia de onde ela vinha ou seu verdadeiro poder. Logo, diversos guerreiros saíram em busca do imenso poder prometido por essa espada. Sigfried, um nobre cavaleiro, foi derrotado diante da tentação de Soul Edge, e assim foi possuído. Foi nesse momento que surgiu a espada Soul Calibur, uma arma considerada o oposto de Soul Edge. Novamente vários guerreiros entraram numa cruzada em busca de uma espada. Nos dias de hoje, é chegada a hora do último confronto, que provavelmente terminará na luta entre Soul Edge e Soul Calibur. Soul Calibur II é o terceiro game da saga, e trará muitas inovações ao sistema de combate. Uma delas é a esquiva. Agora é possível se esquivar de todos os ataques adversários, os movimentos são muito parecidos com os de King of Fighters. Também vai ser possível combinar a esquiva com um contra-ataque. Alguns cenários vão receber elementos novos, como muros, pedras e árvores. Com esse novo sistema, os personagens poderão executar golpes que prendem os inimigos contra objetos no cenário. Agora o seu personagem pode quicar em uma parede, para assim obter impulso para desferir determinados golpes. É claro que você sabe que nos outros games da série também existiam combos, mas nessa nova versão foi adaptado um sistema novo que permite que seu personagem, enquanto estiver executando um combo, possa dar início a uma nova série de golpes especiais que vão exigir combinações especiais de botões, mais parecidas com as de um game 2D do que 3D. Soul Edge, já possuía diversos tipos de efeitos visuais que complementavam os golpes, porém, Soul Calibur II tem muito mais desses efeitos, deixando o game com uma cara nova e muito mais atraente. Além disso, muitos golpes agora terão uma cara nova, serão golpes que podem queimar ou eletrocutar os adversários. Aqui vai uma pequena lista de personagens que farão parte desse novo game, além dos novos personagens no mínimo inusitados que farão parte dessa disputa que são: Link (Zelda), Heihachi (Teken) e Spawn, o anti-herói das histórias em quadrinhos. Os outros personagens são:

O Xbox recebe Spawn. O Playstation 2 vem com Heihachi. O GameCube com Link

Killik:

23 anos, 1.67m, 63Kg

Killik foi abandonado nos portões de um templo nas montanhas e adotado por seus monges. Seu principal objetivo é encontrar os três itens perdidos, que pertenceram ao templo, gerações atrás. Os monges acreditam que um destes itens é a lendária espada Soul Edge.

Mitsurugi:

29 anos, 1.71m, 65Kg
A única vontade de Mitsurugi é evoluir suas técnicas de combate, principalmente pela ambição de provar que a espada ainda é mais forte que as armas de fogo, cada vez mais presentes no Japão. Seu principal objetivo no momento é descobrir mais sobre uma nova espada demoníaca, que aparentemente foi a responsável pela morte de um homem que lhe contou uma história sobre ela.

Cassandra Alexandra:

21 anos, 1.64m,
O oráculo do deus das armas, Hephaestus, anunciou a profecia de que um guerreiro deveria destruir o poder de Soul Edge. Desta vez, Sophitia não poderá lutar, pois sua filha foi cortada com um estranho estilhaço de metal. Alexandra, irmã mais nova de Sophitia, foi escolhida para ir no lugar de sua irmã. Ela viaja para o leste, seguindo estranhas luzes no céu.

Taki:

29 anos, 1.70m, 52kg
A caçadora de demônios continua com a sua missão de destruir Soul Edge. Agora mais do que nunca, ela está tentando completar a missão, pois o líder de seu clã, Toki, a considerou ineficiente para essa tarefa. Assim, ele mesmo sai à procura da espada. Porém, Taki sabe que seu chefe não vai resistir aos encantos da espada, e cairá na tentação de usá-la, se a pegar. Taki desertou de seu clã, que agora a considera um inimiga.

Ivy:

32 anos, 1.79m, 58kg
Depois de descobrir que é na verdade filha do terrível pirata Cervantes de Leon, Isabella Valentine (Ivy) decidiu viajar o mundo em busca da verdade sobre suas origens. Deixando para trás seu pai adotivo, o Conde Valentine, Ivy pretende se encontrar novamente com Cervantes, mas desta vez para conversar, ao invés de lutar.

Nightmare:

Idade desconhecida, 1.68m, 72kg
Ele é o portador da terrível Soul Edge. Ficou conhecido como a encarnação de um pesadelo. Nightmare continua vagando pelo mundo, destruindo todos que se colocam entre ele e seu principal objetivo, Soul Calibur. Às vezes, o cavaleiro que está adormecido dentro da criatura desperta, simplesmente para recordar o sofrimento que sua ambição lhe causou, o assassinato de seu próprio pai.

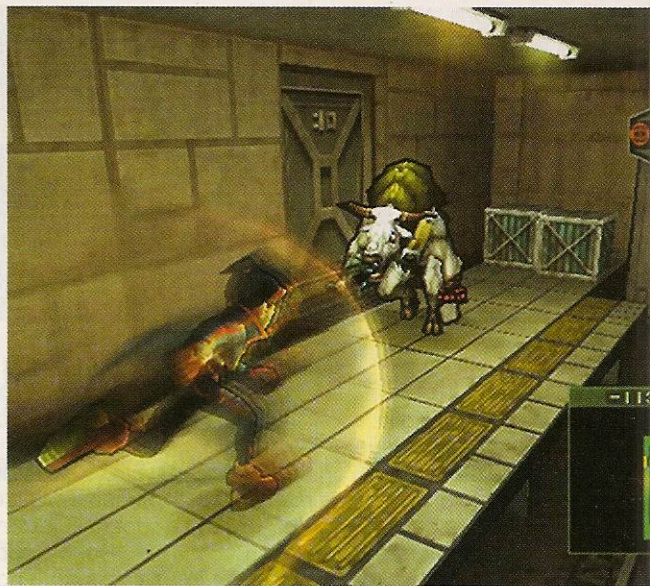
Tarim:

15 anos, 1.44m, 42Kg
Tarim é um dos habitantes de certas áreas da Ásia que vêm sendo colonizadas pela Europa. Sua terra natal está sob a influência espanhola, mas ela participa de um grupo de rebeldes que lutam pela cultura chinesa. Um certo dia em sua vila, uma estranha farpa de metal apareceu. Os sacerdotes disseram que aquele era um mal presságio, e que a farpa deveria ser devolvida à sua espada. Tarim foi eleita como guerreira ideal para essa missão.

Phan Yung Tsung:

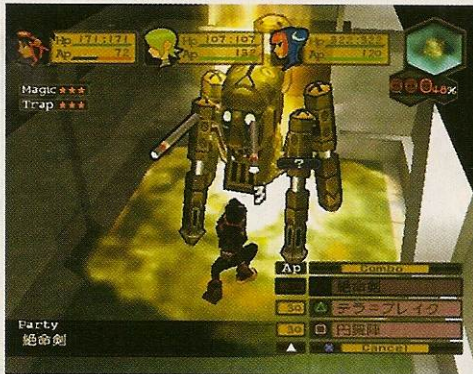
18 anos, 1.76m, 72Kg
Vindo da mesma escola de Hwang Sung Kyung, Phan adaptou o estilo de luta chinesa às suas tradições coreanas. Ele se alistou num navio que tinha o propósito de invadir o Japão, porém, quando chegou ao lugar, acabou sendo seduzido pela história de uma espada que poderia salvar a vida de seu país, se estivesse nas mãos certas, ou seja, nas suas mãos. Dessa forma, ele resolve partir para a Europa em busca desta espada.

Astaroth:

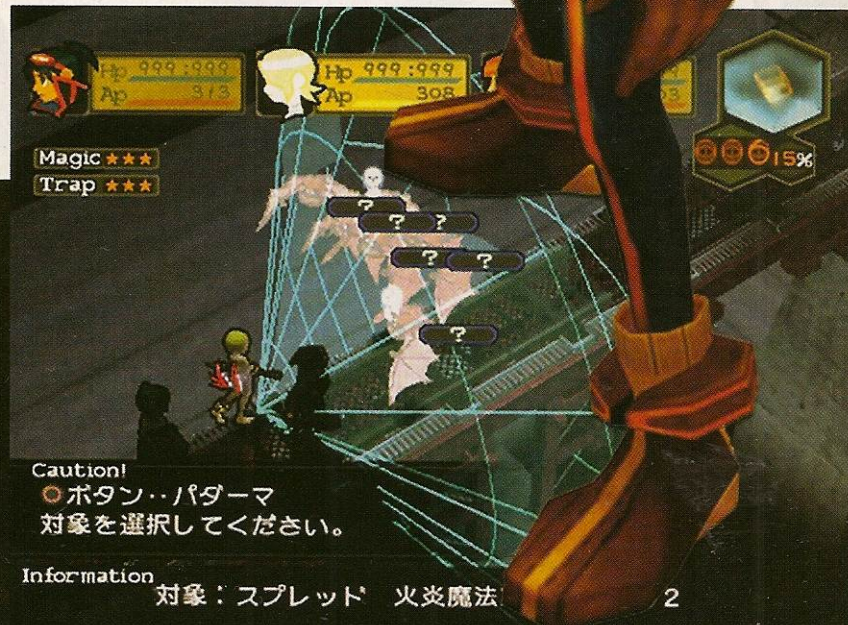
6 anos, 2.06m, 108Kg
De acordo com a mitologia, Astaroth é uma criatura criada da união do pensamento de pessoas que não acreditavam na existência de um Deus. Esse gigante possui leves lembranças de uma vida, talvez vivida há centenas de anos, quando ele ainda era vivo, e talvez humano. Porém, desde seu segundo nascimento, ele apenas ouve uma voz ecoando em sua mente. É a voz de um bruxo chamado "Kyumm mrl py eltzk", e ela diz: Encontre Soul Edge e traga-a para mim.
Alguns dos cenários do game prometem ser os mais bem construídos de toda a série, alguns deles são: Wicked Sanctuary. Um dos santuários pertencentes ao grupo de bruxos que deram vida a Lizard Man.
Siege Warface Mark. Um castelo que, antes de ser totalmente destruído, era o lar de um dos mais importantes personagens da saga de Soul Edge. Além de Hephaestus Sanctuary
Um lugar sagrado para o povo de Atena e Pinwheel, construído em um afastado vilarejo, o Pinwheel serve para que os mais bravos guerreiros se enfrentem.

Breath of Fire V: Dragon Quarter

A Capcom traz a magia do SNES para o Playstation 2

A Capcom confirmou os rumores da produção de mais um game da série Breath of Fire com o lançamento de Breath of Fire V: Dragon Quarter. Breath of Fire é um dos games mais famosos que teve origem no Super Nintendo em 1994 e que foi posteriormente levado ao Playstation da Sony além de 2 remakes para GBA. Breath of Fire V: Dragon Quarter foi produzido da própria Capcom do Japão e sua qualidade gráfica já teria se igualado à de Final Fantasy X. Com certeza quem já teve a oportunidade de jogar o primeiro Breath of Fire, nunca mais o esqueceu. Primeiro por ser um belíssimo RPG mesmo tendo apenas a capacidade do 16 bits, segundo por sua boa jogabilidade e por último por sua trama, que se mostrava profunda e fascinante. Outro detalhe interessante que marcou esse game foram as fusões possíveis com outros personagens da sua equipe, essa característica tornava determinado personagem mais forte e capaz de enfrentar praticamente qualquer desafio. Ambientado em um mundo subterrâneo, totalmente esquecido no tempo, esse novo game leva os gamers a uma jornada em direção à superfície da Terra. Uma mega-catástrofe ecológica devastou todo o planeta no passado, o que forçou a população a se refugiar em uma antiga cidade subterrânea, conhecida como "Shelter". Shelter é uma cidade dividida em diversos bairros residenciais, e abaixo deles há uma série de calabouços e labirintos que se espalham pelo subsolo da cidade. Essa área é conhecida como Lower Zone. Muitas gerações se passaram desde que o ser humano pôde olhar para o céu pela última vez e ninguém mais tem nenhuma lembrança de como a vida era na superfície. Ryu, um Patrulheiro da civilização subterrânea, estava em sua ronda de rotina quando foi surpreendido por um sonho muito estranho e dessa forma partiu para descobrir o que havia lá na superfície. A empresa afirmou que esse novo episódio tem um sistema de jogo inédito, chamado "Scenario Overlay System". Essa novidade consiste na ocorrência de eventos novos no enredo conforme o personagem vai alcançando certos níveis de experiência, dando ao game muito mais sensação de realidade do que qualquer outro da série. A Capcom apresentou uma nova personagem que fará parte do elenco "jogável" do game. Ela recebeu um nome um pouco esquisito, Lin=XX, ela é uma garota de aparentemente 13 ou 14 anos que na verdade não tem exatamente um nome, e sim um número de série. O herói, Ryu 1/8192, descendente do clã dos dragões, faz parte de uma organização chamada Ranger, que tem como missão: manter a ordem e a paz na cidade subterrânea. No decorrer da história, Ryu descobre tudo sobre seus ancestrais e

Breath of Fire é um dos games mais famosos que teve origem no Super Nintendo em 1994 o qual foi posteriormente levado ao Playstation da Sony, além de 2 remakes para GBA

aprende a se transformar em diferentes formas de dragão, muito útil para dar cabo de seus inimigos. Já Lin=XX pertence a uma outra organização contrária aos princípios da de Ryu e,

O game traz um sistema inédito que consiste na ocorrência de novos eventos conforme o personagem vai ganhando experiência

além de tudo, é antigovernamental, conhecida como Trinity. Muitos apostam que se esses personagens vão se unir ao longo da trama, com certeza vão brigar muito antes. O game apresenta uma nova tática de combate, chamada PETS (Positive Encounter and Tactics System), em que o gamer poderá fazer armadilhas antes de entrar em combate direto com os monstros e até mesmo usar algum tipo de chamariz para enganar as criaturas e evitar combates desnecessários. O novo sistema também faz com que você precise acumular um certo número de pontos de habilidade para executar determinadas ações durante a aventura. Mais uma das novidades consiste no fim dos encontros aleatórios com seus inimigos. Os gamers serão mais apanhados de surpresa com o aparecimento repentino de monstros no mapa e nas cidades; em vez disso, eles estarão visíveis no cenário. E agora se você quiser, poderá evitar ao máximo as batalhas, mas não é muito aconselhável, pois você vai precisar de pontos para a evolução de seu personagem e além disso, haverá momentos em que será impossível fazer isso. Durante os combates, haverá dois tipos principais de ataques: Combos e Magias. As magias usam MP (Magic Points), enquanto os Combos são ataques especiais que requerem o uso de AP (Attack Points). Diferentes combinações de botões podem ser usadas para executar Combos diferentes, e a princípio cada personagem terá suas combinações.

Dark Cloud 2

Reconstrua o seu mundo à sua imagem e semelhança

Dark Chronicle (Japão) ou Dark Cloud 2 (EUA), está para se tornar um dos games mais bem trabalhados da Sony. Tudo porque o personagem principal é "Cel-shaded" como o game Zelda para o GameCube. Outra prova disso é que o cenário do game está extremamente rico em detalhes e totalmente em 3D, e a câmera tem a possibilidade de girar pela tela livremente. Existe uma cena do game em que há uma batalha com um chefe, exigindo que você encontre o ponto fraco antes de derrotá-lo. O sistema chamado de Georama, um tipo de mini-SimCity dentro do game, está bem mais completo que o do original. Agora é possível personalizar as casas, decorando a fachada com uma grande variedade de objetos. Na pele de um jovem, Dark Cloud 2 põe a prova a criatividade, propondo à você reconstruir mundos completamente destruídos. Para isso, é preciso inventar equipamentos e reparar armas danificadas durante as batalhas. A "Level Five", que desenvolveu o jogo, estava fazendo um grande suspense a respeito de seu próximo RPG para o Playstation 2, uma vez que qualidade, foi o que a produtora atingiu com o primeiro jogo da série. Mas recentemente ela confirmou o que todos os gamers mais esperavam. Dessa vez a empresa resolveu melhorar o suporte e o engine gráfico do game. Os personagens estão com uma aparência melhor e bem detalhados. Um dos detalhes que chamam a atenção no game são os "Dungeons", que estão belíssimos. O jogo está todo dublado para acompanhar as apresentações em CG, além dos avanços no design gráfico, que explora coisas como o emocional do personagem, o que de certa forma vai dar a você a oportunidade de tentar traduzir seus sentimentos.

Você inacia o game no papel de Yuris, um garoto de treze anos de idade. Yuris é bem rápido em tarefas que exigem concentração e raciocínio, tem um QI acima da média e é apaixonado por mecânica. Seu pai desaprova seu novo emprego. Yuri consegue uma chance de trabalhar como aprendiz na Starbe's Workshop, uma loja de reparos em sua cidade natal, denominada Palmbrinks. Além de tudo isso, ele é muito esperto e sempre é capaz de criar qualquer tipo de invenção em um curto espaço de tempo. A aventura se inícia com a chegada de uma garota que tem quinze anos de idade e se chama Mônica. Mônica, recebe o título de "swordswoman" (mulher que tem grande habilidade com espadas), ela chega à cidade de Palmbrinks por motivos desconhecidos, mas sabe-se que ela vem de uns 100 anos no futuro. A temática do "crie seu próprio mundo" do primeiro Dark Cloud será mantida, você terá condições de criar seu próprio mundo como bem entender e interagir com ele de forma totalmente livre. A produtora está mostrando "em doses homeopáticas" as evoluções técnicas do game aos poucos, e como já foi dito antes, esse provavelmente vai ser o aspecto que vai chamar a atenção de todos.

Venus & Braves

Estratégia e simulação com o estilo japonês de RPG

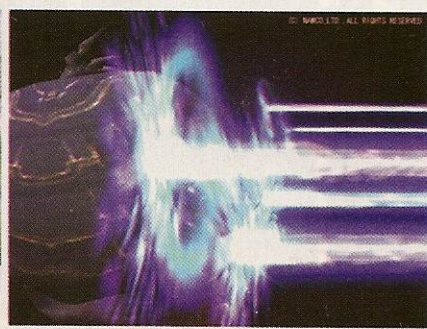
Recentemente a Namco liberou no mercado um RPG que será a continuação de Seven: Mallmorse's Cavalry Unit. Agora o game vem renomeado como Venus & Braves: Witch Goddess & Prophesy of Ruin, o game da Namco vai continuar misturando estratégia e simulação com o clássico estilo japonês de RPG´s, com cenários muito coloridos e personagens cabeçudos. Sua história acontece 100 anos depois dos eventos do game original, quando Blood Boall, Aria, Heihei e outros personagens devem impedir o fim do mundo. O enredo do game fica por conta de uma profecia de destruição: "No ano de 999, um monstro maligno acordará de seu túmulo nas terras do Sul. Com o passar do tempo, as sementes do terror e desespero serão plantadas em toda a terra. Livro de Professias 44:7". O novo sistema de batalha promete ser um dos mais interessantes nesse estilo de game, com um grid de três linhas por quatro colunas onde podem ser colocados até 7 personagens. Na primeira linha, vão ficar aqueles personagens que atacam diretamente os inimigos com suas armas, espadas, lanças, etc, e têm maior capacidade de defesa; na segunda linha ficam aqueles que dão uma ajudinha aos atacantes ou atacam indiretamente, além de darem suporte para a defesa; e na terceira ficam os personagens apenas utilizados para recarregar a energia dos demais. Venus & Braves pode ser jogado on-line e essa capacidade será um dos seus pontos fortes. Ele vai conter um registro de Ranking e até mesmo algumas missões vão poder ser baixadas pela rede. Aqui vai uma lista de 5 protagonistas do game: Blood - O típico anti-herói, ele é um imortal de 159 anos, o líder do Comitê de Vigilância. Ele quer impedir a todo custo que a profecia de destruição se realize; Aria - A deusa que aparece para Blood e lhe cita a profecia. Ela quer trazer Blood para o lado do bem; Vivi - Uma linda bruxinha seguidora de Blood. Suas reais intenções são desconhecidas, mas há quem diga que ela é apaixonada por Blood; Lilli - Uma jovem sacerdotisa de 16 anos. Tem habilidades com magia de cura e de defesa; Garef - Um soldado de 19 anos com grande experiência e ótimo porte físico. A história é baseada na Deusa Aria, que une-se a Blood para impedir que a profecia aconteça. Sua união com o imortal não é nenhuma surpresa: Blood é o único que tem o poder suficiente para isso. Venus & Braves possui um sistema de batalha rotacional, que como já foi dito, eles vão ficar separados nas posições Frontal, Interior e Traseira. E é claro que os personagens vão poder se deslocar para as outras posições. Um ponto que promete diferenciar e muito esse game de outros é que diversos tipos de acontecimentos poderão levar os personagens a namoro, casamento e até nascimento de filhos. Esse é um game que promete muito, há quem diga que ele vai superar muitos outros games do gênero, agora é ver pra crer.

XenoSaga Episode 1

Um clássico da sony é lançado para o playstation 2

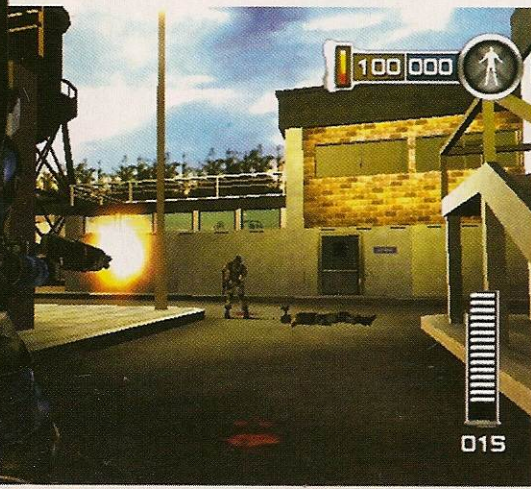
Xenogears é considerado por muitos jogadores o melhor RPG da era Playstation. O game foi lançado pela Square em 1998, e esses anos todos foram suficientes para deixar muitos jogadores sedentos por uma continuação. Agora o game será produzido pela Namco, mas mantém a equipe original do game anterior. O diretor do projeto é Tetsuya Takahashi, o character designer é Yasuyuki Honne e a fantástica trilha sonora fica por conta de Yasunori Mitsuda, todos remanescentes do time original. Os novatos aqui são o escritor de diálogos, Sei Sato, o produtor Hirohide Sugiura, e o produtor executivo, Masaya Nakamura. A série ganha uma seqüência que se chama XenoSaga e será dividida em diversos episódios. O primeiro deles, XenoSaga Episode 1: Chikara Eno Ishi (Will to Power, em inglês), colocará o jogador no papel da garota Shion Uzuki, que aparentemente não tem nenhuma relação com o Doutor Citan Uzuki do game original. O tema vai continuar na linha ficção científica, com a maior parte do game ambientado no espaço. A história, que promete ser muito envolvente e tão profunda quanto a de Xenogears, será bem explicada com a ajuda de vários vídeos em tempo real. Muita exploração de ambientes com mapas totalmente em 3D é outra característica que foi mantida do game original em XenoSaga. Só que agora as batalhas não serão mais aleatórias. Você terá a possibilidade de avistar um inimigo na tela e desviar dele se achar necessário evitar um combate naquele momento. A história de XenoSaga começa a exatos 1000 anos à frente, mais ou menos 14.000 antes dos eventos de XenoGears. A humanidade não vive mais no planeta terra (que ficou conhecido nesta época por Lost Jerusalém) e se uniu à Star Cluster Federation, uma organização intergaláctica que gerencia mais de 500.000 planetas diferentes. As viagens espaciais são rotina graças a UMN (Unus Mundus Network), tecnologia da própria SCF. Com essas melhorias a humanidade permanece unida apesar da longa distância. Mas como sempre, nem tudo é do jeito que se quer. A humanidade vem sofrendo imensos danos causados por um exército alienígena conhecido como "Pilgrimage Fleet". Essa armada é formada por criaturas hostis chamadas Gnosis, uma raça misteriosa e muito antiga com algumas características humanas e que existem antes mesmo dos eventos de XenoSaga. São criaturas que sempre mantiveram muito mistério em relação a sua criação e todos apenas conhecem sua grande hostilidade. Para a proteção e a luta contra os Gnosis, a raça humana criou alguns robôs de guerra, chamados de "Anti Gnosis Weapon System" (AGWS). Medindo de 8 a 16 metros de altura e muito bem armados, os AGWS são ágeis e têm a capacidade de detectar Gnosis mesmo quando estes estão

Você terá a possibilidade de avistar um inimigo na tela e desviar dele se achar necessário evitar um combate naquele momento

invisíveis. Foram construídos dois tipos desses robôs: os com prefixo AG - bem flexíveis, capazes de utilizar diversos tipos de armas, são usados pelo exército da federação Star Cluster; e os com prefixo VX - AGWS de caráter experimental que foram criados pela Vector. O último modelo, o VX-1000, está sendo enviado para o uso de Shion, a nossa personagem principal. Existem algumas características do game que têm deixado muita gente confusa, por exemplo, a verdade é que a história completa da saga é dividida em 6 partes, sendo XenoSaga baseada no primeiro episódio e XenoGears no 5º episódio. Com isso é possível perceber que esse novo game não se "encaixará" com XenoGears, pois existem 4 capítulos da história entre as duas versões. O subtítulo do jogo "Will to Power" que quer dizer "Desejo por Poder" tem um significado muito grande no enredo do jogo já que as ações dos personagens se basearão nesse tema. No ano 20XX, Zohar, uma entidade desconhecida, cuja existência data-se com o nascimento do universo, foi descoberta. Com ela a humanidade construiu diversas naves espaciais e mais para frente a utilizou como fonte de energia. Isso é mostrado durante o epílogo do jogo e então o enredo dá um pulo para o futuro. Como já foi dito, a protagonista da série será Shion Uzuki, engenheira encarregada da pesquisa no projeto KOS-MOS. Há dois outros personagens, também de extrema importância dentro da história, um deles é uma andróide da série KOS-MOS que luta ao lado de seus criadores. O outro é Chaos, que aparentemente sofre de amnésia, ele também terá um papel importante na série. Esse personagem guarda um grande mistério e isso tem a ver diretamente com seu passado do qual se nega a comentar. Apesar de aparentar ter 16 anos, sua idade verdadeira também é desconhecida. Agora se espera que XenoSaga, assim como seu antecessor, seja um clássico de marcar época. Esse com certeza é um grande sucesso do Playstation 2, e o melhor de tudo isso é que ele já está à venda aqui no Brasil através de importadoras.

Die Hard: Vendetta

John McClane cada vez mais "Duro de Matar"

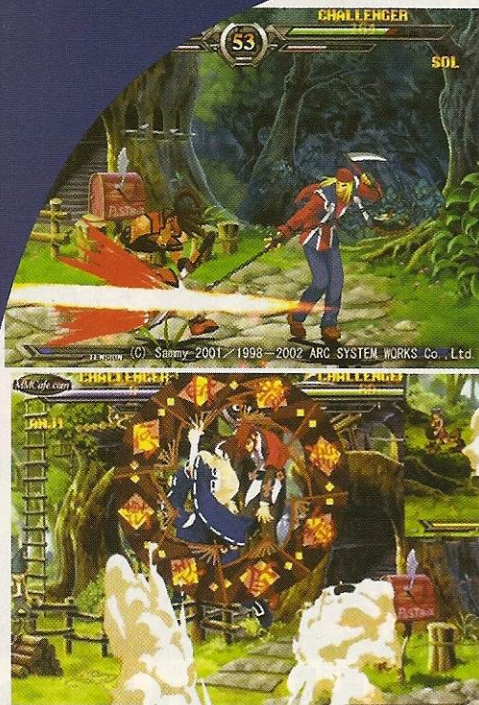
Quem já viu os filmes da série "Duro de Matar" na TV com o ator Bruce Willis vai se familiarizar rápido com esse game. Para quem não conhece, os filmes tinham como protagonista o policial John McClane. Ele está sempre às voltas com terroristas e criminosos de todos os tipos, para tentar impedir seus planos maléficos. Mesmo depois de aposentado, John McClane está de volta e preparado para continuar a sua luta incansável contra o terrorismo. A Bits Studios e a NDA Productions anunciaram o lançamento de Die Hard: Vendetta para o Playstation 2, game que já foi lançado para o console da Nintendo, GameCube. Para quem não sabe, a história do game é a mesma do GameCube e ela acontece alguns anos depois do último filme da série. A filha de McClane, Lucy, está crescida e acaba de se formar na academia de polícia, ela mal sai da academia e já tem um inimigo: o filho de Hans Gruber (terrorista que aparece no primeiro filme da série), que quer vingar a morte de seu pai a todo custo. Dessa forma, você poderá controlar Lucy e McClane em mais de 12 missões. O game será em primeira pessoa, terá uma inteligência artificial de última geração, efeitos especiais surpreendentes, vídeos alucinantes e uma jogabilidade refinada, tudo isso é o que afirma a Bits Studios. Se formos julgar Vendetta pelos gráficos, realmente o game merece um lugar de destaque, tudo pelos cenários, armas e inimigos muito bem detalhados, com certeza você vai se sentir na pele do policial McClane. Haverá no game uma espécie de multiplayer que vai comportar até quatro gamers ao mesmo tempo, mas as informações detalhadas sobre esse modo, que vai ser a diferença entre o game do GameCube, ainda não foram divulgadas. Outra informação interessante é a de que esse game vai ter um pouco de ação tática, como em games do tipo Metal Gear ou Splinter Cell. Uma curiosidade em relação ao game: McLane é canhoto no filme, mas a empresa achava estranho ver a mão esquerda segurando a arma no jogo. A BITS então decidiu adicionar uma opção que permite ao jogador mostrar a mão certa ou a convencional. A principal característica do game, explosivas doses de ação com visão em primeira pessoa e que retratam muito bem a incansável luta do policial John MacClane para proteger a cidade das gangues de delinqüentes e terroristas à base de fogo pesado. Como já foi dito, a ação é a primeira característica do game, mas um dos detalhes que não podemos deixar de lado é a sonoridade. Tiros e explosões são bem retratadas, efeitos sonoros são um prato cheio". A música acompanha bem o ritmo frenético do game, mas em alguns momentos ela pode se tornar inconveniente. Gráficos muito bons, jogabilidade de causar inveja em muitos games do gênero, e uma história envolvente, os ingredientes corretos para tornar Die Hard: Vendetta, um jogo garantido para bons momentos de diversão. Normalmente a estratégia dos empresários do entretenimento é sempre deixar um título vivo, e para isso lançam o jogo. E quem ganha com isso é o jogador, que além de assistir ao filme pode ser o herói da história.

Outra informação interessante é a de que esse game vai ter um pouco de ação tática, como em games do tipo Metal Gear ou Splinter Cell

Tenchu 3: Wrath of Heaven

Seja cuidadoso e desapareça nas sombras

Tenchu 3: Wrath of Heaven é o novo game de uma série já conhecida pelos gamers brasileiros. Há muito tempo, o público, fã da série, espera pelo lançamento de Tenchu 3 que durante meses era apenas especulação. A história de Tenchu 3 não tem relação alguma com Tenchu 2, já que a história desse game era anterior ao primeiro Tenchu; os acontecimentos do terceiro episódio se passam um ano depois do primeiro Tenchu. O game vai ter 25 missões e 3 personagens jogáveis, cada um com habilidades únicas e, inclusive, com uma história de vida distinta. Os protagonistas da série, Rikimaru e Ayame, também irão ganhar novas armas e golpes, além disso, o game vai continuar com o estilo furtivo característico da série. Porém, ao que parece, essa nova versão está um pouco "pobre", utilizando muito pouco da alta capacidade do Playstation 2. Os efeitos especiais estão muito simples do mesmo modo que a sua jogabilidade, mas esses não são problemas, às vezes é até melhor que seja assim. Dessa forma o gamer não fica perdido entre centenas de efeitos que podem encobrir a câmera, dificultando a visão de um lugar que seria perfeito, e o game pode "rolar" sem nenhum tipo de "quadro a quadro". Mas os produtores dizem que a versão final do game vai aproveitar tudo do Playstation 2, adicionando novos efeitos de luz e clima em tempo real. Tadayuki Horie, o produtor da Activision responsável pelo game, afirmou que a Acquire, o estúdio responsável pela criação dos dois primeiros jogos, não está trabalhando no terceiro.

O game vai ter 25 missões e 3 personagens jogáveis, cada um com habilidades únicas, e inclusive, com uma história de vida distinta

Agora quem está produzindo o terceiro episódio é a japonesa K2 LLC. Uma das dúvidas em relação a esse game é que um personagem muito parecido com Rikimaru é visto. Mas, se ele morreu no final do primeiro Tenchu, como ele poderia estar na continuação? Será que ele realmente morreu? Ou seria outro personagem? Os inimigos que estarão presentes no game vão ser variantes do que vimos nos últimos games. Tanto demônios como diversos tipos de ninjas vão desafiá-lo. Foram feitas algumas modificações no sistema de câmeras do game, além da dificuldade do game ter ficado um pouco mais balanceada. Haverá menos chefes do que Tenchu 2, porém cada um requer uma estratégia de luta diferente.

Guilty Gear X2

A luta pela conquista da "Magia"

A Sammy Studios anunciou recentemente o lançamento do game Guilty Gear XX para o Playstation 2. Logo de início a empresa decidiu fazer algumas mudanças, a primeira delas será mudar o nome do game para Guilty Gear X2. Nessa nova versão do game que já esteve presente no console anterior (Playstation), vão ser adicionados seis novos participantes. O tradicional modo de luta de seu predecessor continuará o mesmo. A história do game se passa no século XXII. Uma nova espécie de energia é descoberta e apelidada de "Magia", a intenção dos seus descobridores era usá-la para acabar com a poluição, fator que estava destruindo toda a natureza. Só que como sempre, essa energia começa a ser utilizada para construir armas terríveis que ficaram conhecidas como "Gears". Sua missão será competir em disputas mortais contra vários guerreiros para saber quem será o escolhido para enfrentar essa grande ameaça. As novidades do game não param por ai, serão adicionados novos modos de jogo como o Story, Mission, Medal of Millionaires e Gallery. O game conta também com um novo botão para executar os dust attacks, que elevam o adversário no ar para poder realizar combos aéreos. Com um design de personagens arrojados e gráficos de alta resolução, o game conquistou o coração dos fãs do gênero. Ele já recebeu uma espécie de "remake" para o Playstation 2, dessa vez o título chega com o seu terceiro episódio, com personagens novos e os antigos um pouco reformulados. Mas um dos detalhes do game é a sua estranheza que continua presente. O game tem essa cara maluca porque os lutadores são: guitarristas, guerreiros que escondem o rosto em sacos de papel, lutadores com cabelos assassinos, freiras armadas de io-iôs e zumbis. Esse detalhe é um dos pontos que, de acordo com os fãs, destaca o game dos outros títulos "beat'n up" que existem por aí. Deixando de lado todos esses detalhes, o game tem os moldes de "Street Fighter", é a pitada certa que faltava para um bom game de luta. Voltando a falar dos modos de jogo, no total você terá oito modalidades diferentes: Arcade, que é o mesmo do fliperama. MOM, uma batalha no qual o objetivo e coletar as medalhas derrubadas pelo oponente. Two player versus, o clássico "um contra o outro". Versus CPU, contra o computador. Training, como o próprio nome já diz, é só treino. Survival, consiste em enfrentar o máximo de oponentes sem recarregar a energia. Mission, lutas em diversas situações com tempo e energia limitadas e finalmente o Story, que apresenta cenas não-interativas com uma trama para cada um dos 18 personagens. Outro ponto alto do game e que permanece intocado é a sua trilha sonora, uma das melhores já vistas até hoje em games de luta. São rifs arrasadores que embalam os combates mais selvagens. Como as novidades não param, aí vem mais uma: existirá uma barra chamada "Burst Gauge" que vai servir para as manobras defensivas. Com esse novo game da série Guilty Gear, os gamers podem reascender a chama de bons games cheios de combos, seqüências e magias como nos clássicos do tipo The King of Fighters.

Starcraft: Ghost

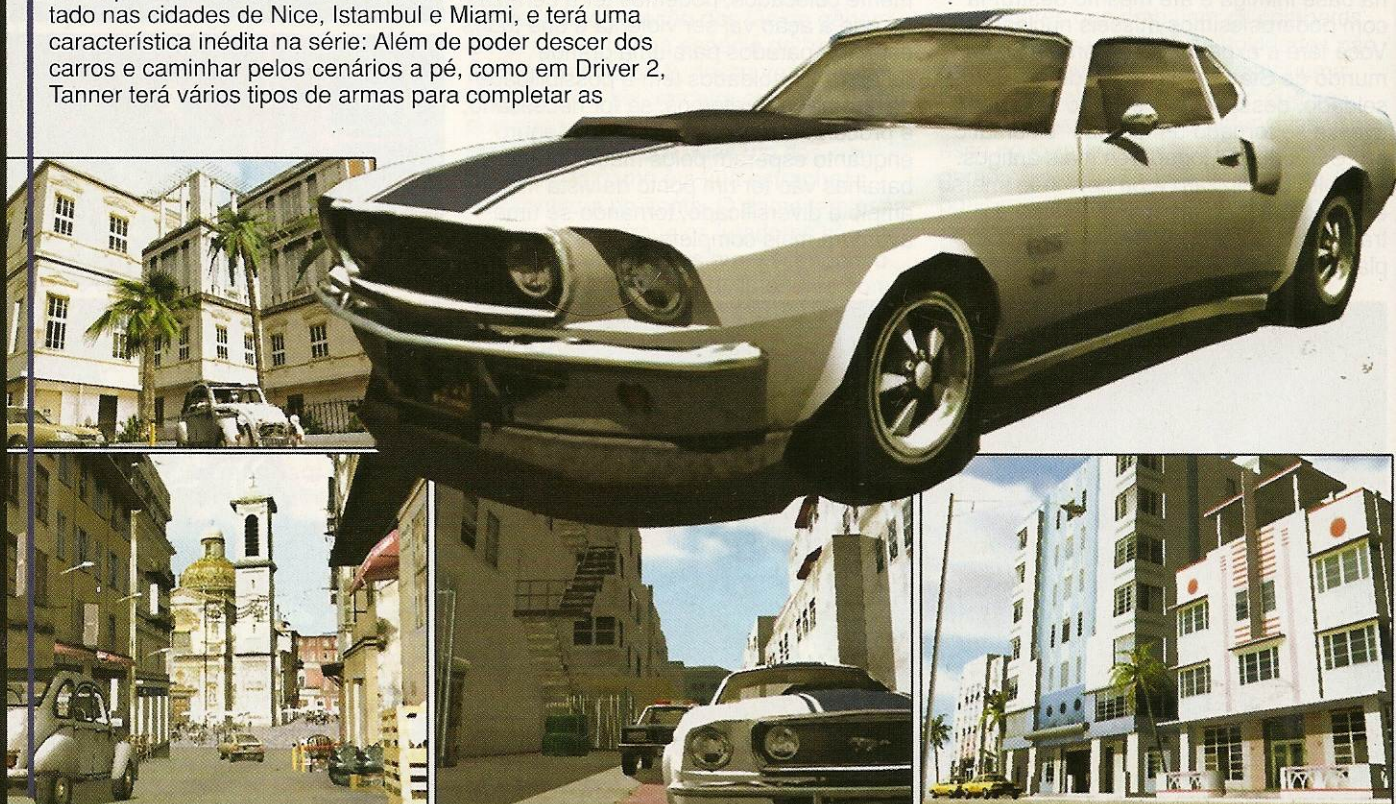
A Blizzard traz o melhor do PC para os consoles

O novo projeto da Blizzard é um game em terceira pessoa para todos os consoles de nova geração que será ambientado no universo de Starcraft. Agora você será um "Ghost"; um ser humano avançado na sua evolução com supercapacidades físicas e mentais. Nesse game você assumirá o papel de "Nova", uma mulher que faz parte da equipe Ghosts, uma das unidades mais conhecidas entre os veteranos do game. Para quem não os conhece, são super-soldados treinados em espionagem com equipamentos avançados e capacidade de ficarem invisíveis, além de uma habilidade totalmente nova, criada para esse game, que é a possibilidade de parar o tempo durante alguns segundos, muito útil para situações de extremo perigo. Ela estará equipada com poderosas armas e equipamentos que ajudam a escalar muros, se pendurar em paredes, entre outras. Ela também terá a possibilidade de pilotar veículos, ou então usar uma habilidade chamada de "calldown", para invocar verdadeiras máquinas de guerra, entre elas tanques. No primeiro game da série os Ghosts eram muito úteis para descobrir o que estava acontecendo na base inimiga e até mesmo destruí-la com poderosíssimos mísseis nucleares. Você terá a experiência de presenciar o mundo de Starcraft na visão de um único soldado, dessa forma, é como se o game tivesse se tornado um grande "cinematic" ou "CG" para os jogadores mais antigos. O intuito da Blizzard é de colocá-lo imerso em um personagem-chave de toda a trama que está acontecendo em todo o planeta. Os gráficos são um dos pontos altos do game, estão bem detalhados e chamam muita a atenção. Os cenários estão bem construídos e são excelentes para o bom desenvolvimento do game. Os efeitos de luz não ficam para trás. Os feixes que "tocam" no personagem e nas paredes dão uma incrível sensação de realidade. "Nós estamos muito contentes em voltar a produzir a série Starcraft", afirmou Mike Morhaime, presidente e co-fundador da Blizzard. "Nossas raízes são baseadas em games para consoles e nós queríamos produzir um pouco desse universo de Starcraft para alguns deles". O que a Blizzard e a Nihilistic pretendem é que todas as habilidades da personagem principal chamada Nova sejam funcionais e bastante divertidas, para que assim você possa se divertir por horas e horas sem que o game se torne repetitivo e cansativo. Um dos detalhes mais interessantes do game está nos capacetes dos soldados. Se não estiverem colocados, o sistema de alerta irá ficar bloqueado, o que quer dizer que pelo menos naquele momento o perigo de ataques foi completamente reduzido pelas forças dos Terrans. Por outro lado, quando os capacetes estiverem devidamente colocados, podemos ter a certeza de que a ação vai ser violenta e que todos estão preparados para uma grande batalha. Os soldados têm a possibilidade de chamar por reforços, se for necessário, e procurarem por um local mais seguro enquanto esperam pelos mesmos. As batalhas vão ter um ponto de vista mais amplo e diversificado, tornando-se uma aventura mais completa.

Driver 3

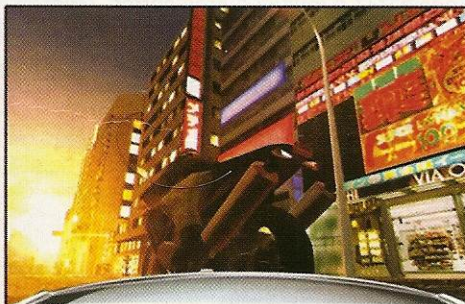
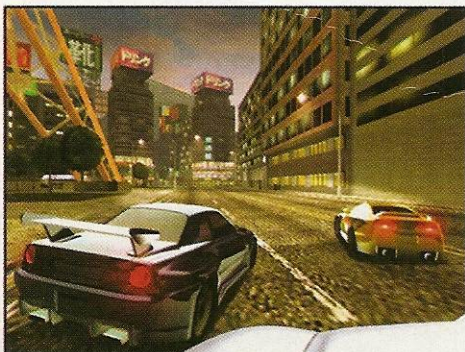
As ruas não serão mais as mesmas

A infogrames, uma das líderes do mercado no segmento de games, está desenvolvendo a terceira parte de um dos games de, mais sucesso do Playstation, Driver. Esse novo titulo, que vem com o nome de Driver 3, estará presente em todas as plataformas que são de ponta no momento: Xbox, PlayStation 2, GameCube e PC. O game está sendo produzido pela própria Infogrames em parceria com os estúdios da Reflections Interactive. A mesma equipe que participou da produção dos dois últimos games da série e de um outro famoso título entre os gamers, Stuntman. "O sucesso da franchise Driver é um marco histórico na indústria de vídeogames. Driver 3 para PS2, Xbox, GameCube e PC indiscutivelmente conduzirá a franchise a um outro nível de sucesso e proporcionará aos jogadores uma nova experiência em vídeogames.", disse Larry Sparks, vice-presidente Europeu de Marketing da Infogrames. Driver 3 ainda não tem uma data certa para seu lançamento, mas uma boa notícia para os gamers tupiniquins é que o lançamento do game será simultâneo com o Brasil, ao menos para as versões de PC e GameCube. Tanner está de volta ao mundo das pistas para arriscar mais um vez seu pescoço como policial infiltrado. Driver 3 terá o seu enredo ambientado nas cidades de Nice, Istambul e Miami, e terá uma característica inédita na série: Além de poder descer dos carros e caminhar pelos cenários a pé, como em Driver 2, Tanner terá vários tipos de armas para completar as missões na base do tiro. Até onde parece, agora Driver 3 deve seguir o estilo de GTA3 e Vice City, com pitadas de The Getaway. Ao que se sabe as versões para PC e GameCube serão as primeiras a ser lançadas. Muitos detalhes prometem chamar a atenção de todos, por exemplo, a jogabilidade que é uma das marcas da série Driver. Os produtores disseram em uma entrevista que a jogabilidade continuará sendo a marca registrada da série. Dessa vez ela estará mais requintada e a dirigibilidade dos carros vai se aproximar ainda mais da realidade. Isso tudo sem falar da novidade que será descer do carro e ter a possibilidade de completar seus objetivos "na bala". Detalhe que é indiscutível quando se fala em diversificar um game. Todos esses detalhes com certeza vão continuar deixando Driver no topo dos games de ação. Não é para menos que tantos outros games do gênero vieram depois dele, tornando-se nada mais que simples tentativas de superar o que parece ser insuperável. A sonoridade do game vai continuar belíssima e contagiante, afinal, nada melhor do que uma boa música na hora daquela perseguição implacável. Agora é esperar para ver o que nos reserva esse mais novo game da série Driver.

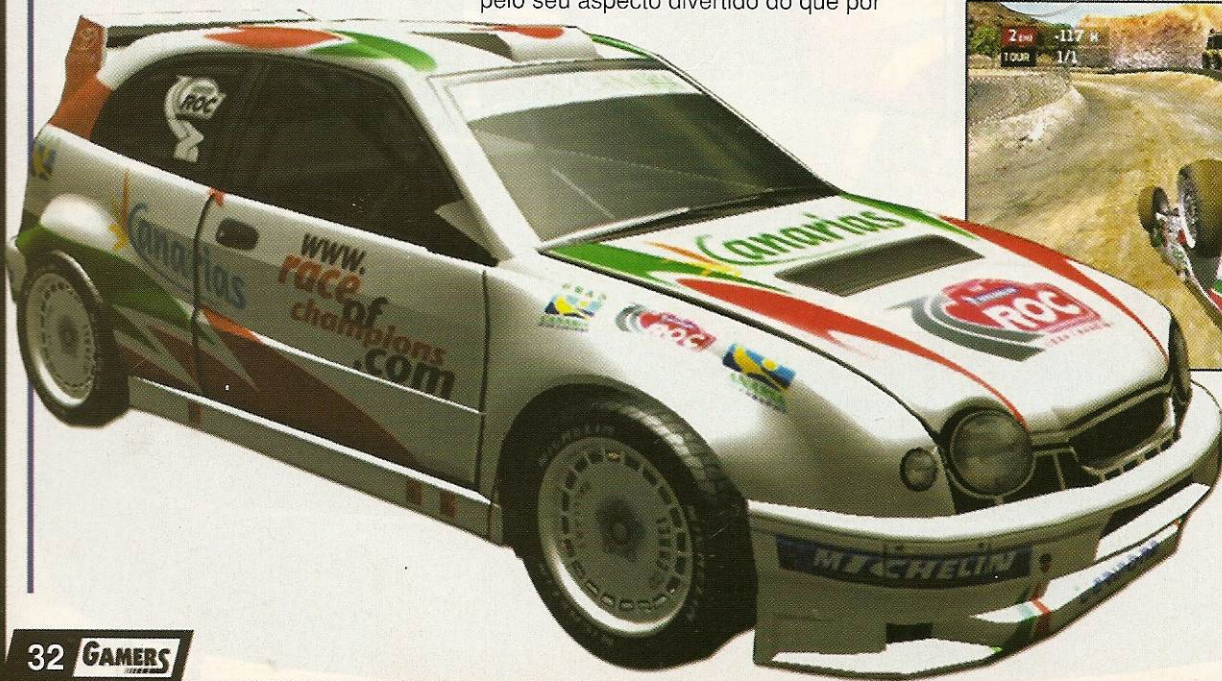
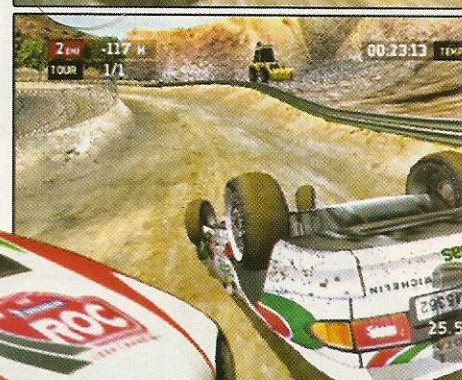
Além de poder descer dos carros e caminhar pelos cenários a pé, como em Driver 2, Tanner terá vários tipos de armas para completar as missões na base do tiro

Midnight Club 2

Não existem regras. É cada um por si.

O game Driver fez tanto sucesso que seguindo seus rastros vieram outros games do gênero, como é o caso de Midnight Club. A Rockstar Games, mesma produtora de GTA: Vice City, resolveu arregaçar as mangas e lançar Midnight Club 2. Os membros dos mais notórios dos sindicatos de corridas ilegais de rua se encontram à noite nas ruas de Los Angeles, Paris e Tokyo. Encontre-se na posição de um desafiante novato; tente penetrar nos segredos dessa sociedade e desafie um a um. Faça o possível e o impossível para vencer, derrote seus adversários a todo custo e seja coroado como um campeão internacional. Apenas lembre-se: não existem regras. Use todas as rotas possíveis, atalhos e todas as formas de direção conhecidas para atingir os "checkpoints" e chegar ao final da pista antes que o seu adversário tenha a chance de fazê-lo. Você pode ainda criar seus próprios atalhos nas pistas, arriscando sua vida, porque a única regra é vencer. Você pode empurrar seu adversário da estrada, fazer grandes saltos e muito mais, porque o chão é o limite. Um dos prêmios para o campeão das pistas é o carro do adversário. Essa seqüência recebeu um tratamento todo especial na parte gráfica e de jogabilidade. A física do game está muito boa, dando a você a sensação real de estar pilotando um automóvel realmente "furioso". Midnight Club 2 chega para redefinir o modo "street racing" no Playstation 2, como os rachas acontecerão nas ruas, claro que presenças serão inevitáveis como as viaturas da polícia e tantos outros veículos de cidadãos comuns. Dessa forma você terá que se preocupar também com os obstáculos, além de ter que vencer a corrida. Portanto aproveite todas as rotas alternativas que encontrar e vença a todos. Diferente do primeiro episódio da série, o game vai ter a presença de motocicletas e o aperfeiçoamento do sistema de colisão, um item que deixou a desejar no primeiro game. "O Midnight Club redefine o gênero de jogos de corridas ao oferecer uma completa liberdade de estilo, nunca antes vista em jogos de corridas", disse Dan Houser, vice-presidentes da area de criação da Rockstar. Em uma entrevista, Dan afirma: "O Midnight Club 2 junta essa idéia de marca, adiciona várias características inovadoras a um novo e revolucionário design, criando uma experiência de corrida que continua com a tradição de excelência e inovação, esperadas de um título da Rockstar. Acreditamos que estamos fazendo o mais rápido e mais completo jogo de corrida que alguém já viu".

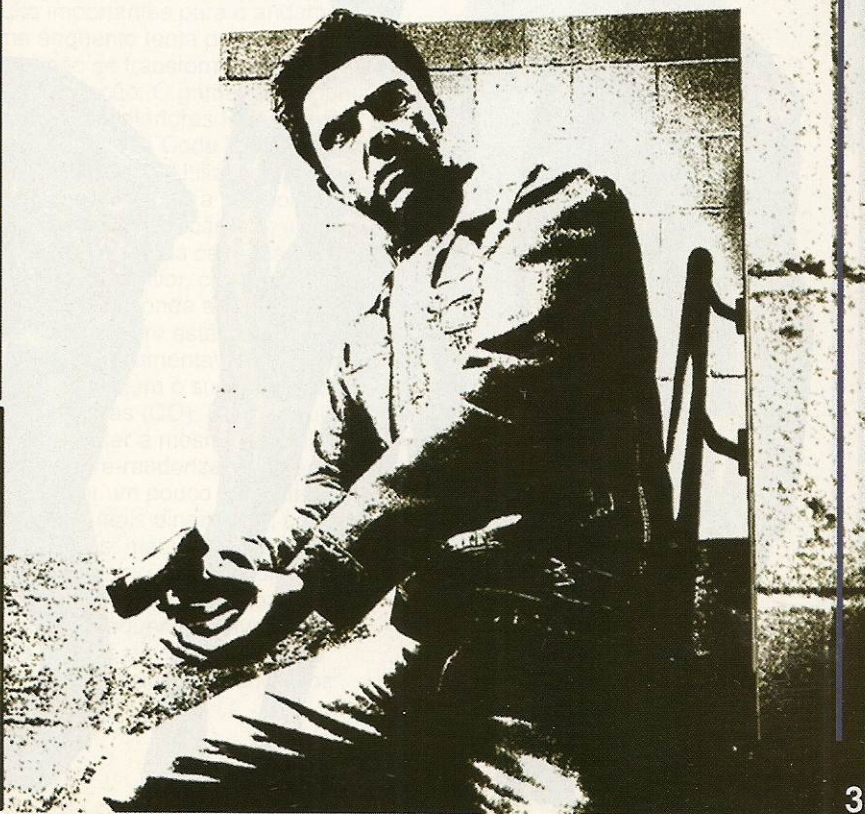
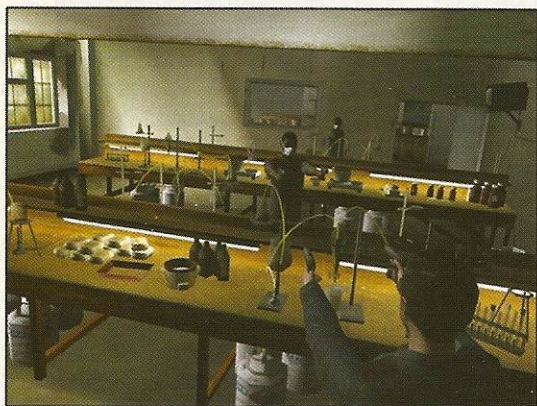
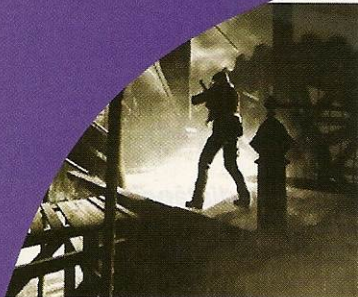
Como os rachas acontecem nas ruas, claro que presenças serão inevitáveis como as viaturas da polícia e veículos de cidadãos comuns

Rally Fusion

Corra contra os melhores pilotos do mundo

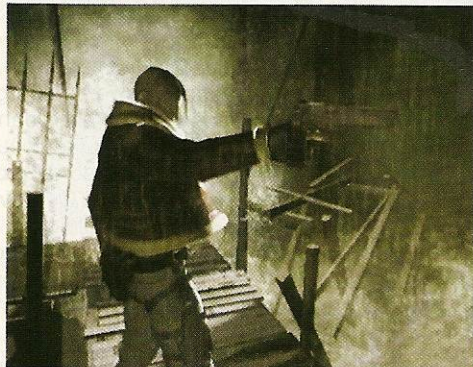
Em Rally Fusion, você disputa a máxima glória na Corrida dos Campeões, em que os melhores pilotos do mundo competem para ver quem realmente pisa mais fundo. Você pode escolher entre 24 carros licenciados, de marcas líderes como Mitsubishi, Toyota, Ford, Lancia, Peugeot, Audi, Porsche, Citroën e Seat. Dentre os pilotos há 30 opções, incluindo verdadeiras lendas do rali como Didier Auriol da França, Armin Schwartz da Alemanha e Tomi Makkinen da Suécia. E para chegar ao topo, você corre em 12 pistas diferentes, que incluem cenários autênticos da Corrida dos Campeões. O simulador baseia-se nas corridas anuais Michelin Race of Champions, e permite a todos os fãs da modalidade assumirem o papel dos pilotos que participam da prova. No game você encontra nove cenários, divididos em diversos tipos: estradas, desertos e montanhas. Você vai poder conduzir carros das mais diversas categorias: desde a classe C até a A. Poderá participar das corridas com um amigo no modo multiplayer. A Climax não se esqueceu de incluir nos carros os danos em tempo-real que, além de outras coisas, podemos ver as rodas voarem longe, vidros que se quebram e portas que, dependendo da força do impacto, podem voar para uma distância considerável. E, mais importante que isso, o fato desses estragos se refletirem no comportamento dos veículos na pista. Existem alguns modos de jogo, são eles: Race of Champions, Race of Champions Challenge e o Custom Championship – bloqueado no início do game. Em Race of Champions, por exemplo, compete-se em um duelo, no qual você vai precisar vencer duas corridas para passar à fase seguinte. No mesmo modo está incluída a Nations Cup, ideal para participar num confronto com um amigo no modo multiplayer. No modo Race of Champions Challenge a coisa é levada mais a sério. Tudo começa tendo que passar por uma fase de qualificação antes de iniciar a competição. Neste caso, os veículos usados são ainda da pouco prestigiada Casse C. Na Classe B estão incluídos os carros que competem no campeonato mundial da modalidade - WRC. Assim, podemos contar com o Ford Escort Cosworth, o Lancia Delta Integrale, o Mitsubishi Lancer Evo VI, os Peugeot 206 e 306, o Seat Córdoba e, finalmente, os Toyota, Celica e Corolla. Já na Classe A estão os outros, o Saab 93, o Lancia 037 e muitos outros carros, cuja condução nada tem a ver com os carros das classes mais baixas. Ou seja, quanto mais vitórias e experiência você adquirir ao longo das corridas, melhores carros você terá oportunidade de experimentar. Outro detalhe que chama a atenção mais pelo seu aspecto divertido do que por qualquer outra coisa é o seu co-piloto. O homem não se limita a apenas alertá-lo dos perigos do caminho, ele chega a ser um pouco nervoso! Portanto, quando o seu carro começar a deixar algumas peças para trás, não se assuste se o seu co-piloto gritar.

The Getaway

Ação eletrizante e muito bom humor

É manhã em Covent Garden. Na rua, uma mulher foi assassinada a tiros. Ouvem-se a distância os gritos de uma criança e um carro que desaparece com um chiar de pneus. Trata-se de um crime que irá provocar uma série de intensos acontecimentos em Londres e no qual estão implicados os 'gangsteres' mais conhecidos.

O fugitivo: Mark Hammond. Mark saiu da cadeia depois de uma sentença de cinco anos por assalto à mão armada, está pronto para levar uma vida limpa. A tragédia acontece e de repente ele se vê obrigado a fugir da polícia por um crime que não cometeu e prestes a ser entregue ao mais poderoso gangster de Londres. O Vigilante: Frank Carter. Frank Carter subiu rapidamente nas Forças Policiais Metropolitanas. Neste momento ele é um elemento-chave da Brigada Voadora de elite com apenas um objetivo em mente: capturar o gênio do crime: Charlie Jolson. Ele segue o estilo dos clássicos carros Bentleys, gosta de fatos ao estilo do filme Casablanca e de grossos charutos cubanos. A atiradora: Yasmin. Essa mulher é uma deslumbrante morena e antiga acompanhante que vibra com a idéia de matar. Yasmin despreza os homens e em especial Charlie, o seu conselheiro de longa data e atual patrão. Ela utiliza a sua feminilidade para se aproveitar das fraquezas masculinas. The Getaway é uma história de crimes em Londres, com personagens "cool" e humor sarcástico, bem ao estilo britânico. A Londres virtual que foi idealizada para o game é impressionante, pelo menos no que diz respeito ao nível de detalhamento e magnitude. Segundo a Team Soho, seriam necessárias apenas 5 horas de carro para percorrer todas as ruas de The Getaway. No mundo real, porém, a taxa de quadros por segundo, na parte onde você conduz o carro pelas ruas é baixa. Trocaram a suavidade da animação por detalhamento, texturas realistas e carros bem modelados. Alguns movimentos do veículo são um pouco bruscos; isso faz com que a possibilidade de bater se torne maior. A parte do game que se assemelha a Metal Gear é bem interessante, principalmente pela modelagem precisa e pelos movimentos do rosto de cada personagem. Um roteiro com mais de 100 páginas foi encenado por atores reais, incluindo um que atuou no filme, "Jogos, Trapaças e Dois Canos Fumegantes". Os carros do game são um belo detalhe à parte. Ao todo são 51 modelos baseados em carros reais, sendo que todos terão um sistema de danos que mudará tanto a jogabilidade como o visual externo dos mesmos, amassando-os com as trombadas.

Resident Evil 4

Quem pensava que o horror havia terminado se enganou...

Resident evil é um dos games que mais fez sucesso em todo o mundo. Graças a ele muitos outros games do gênero apareceram para todos os tipos de console. Biohazard ou Resident Evil foi criado por Shinji Mikami em 1996 e conta a história de uma empresa de biotecnologia chamada, Umbrella Corporation e seus planos maléficos para o desenvolvimento de armas biológicas. Claro que nessa história também tem o lado dos mocinhos, no caso da série temos o Time S.T.A.R.S., uma equipe especial da polícia de Raccoon City, formada basicamente por Chris Redfield, Jill Valentine, Barry Burton e Albert Wesker. A história inicial começa em um belo dia em que alguns fatos estranhos começam a acontecer na região próxima à floresta da cidade de Raccoon, a equipe S.T.A.R.S. é enviada para o local para descobrir o que está acontecendo. Chegando ao local, descobre que alguma coisa está realmente errada e logo se depara com uma espécie de lobo todo deformado que persegue a equipe. O único lugar à vista para se esconderem é uma estranha mansão. Depois que a equipe está dentro da casa, percebem que o maior pesadelo de suas vidas ainda está para começar. Este é o início de toda a série que por 6 anos é conhecida por seu clima de suspense e terror. O game tem oficialmente 6 versões, Resident Evil , Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil: Code Veronica, Resident Evil Remake, Resident Evil Zero e os "Gun Survival" que não são contados como participantes da série por não manterem a história original. Desde o começo a série passou por diversos consoles desde o Playstation, Nintendo 64, PC, Dreamcast até os mais atuais Playstation 2. E graças a um acordo com a Nintendo, passou a ser exclusivo da plataforma Gamecube, isso já acontece desde Resident Evil Remake até agora com o recém-anunciado Resident Evil 4. Tudo o que se sabe sobre esse anúncio ainda não passa de especulação, por exemplo, nesse novo episódio a aventura vai se passar dentro das dependências da Umbrella Corporation e o gamer vai ter o comando de Leon S. Kennedy,

personagem que foi protagonista de RE2. A Capcom revelou que Resident Evil 4 terá o mesmo sistema de troca de personagens jogáveis em tempo real, o Partner Zapping, presente no RE0, só que até agora não se sabe quem será o parceiro de Leon. O enredo do game diz que Leon está infectado pelo vírus progenitor e um de seus objetivos principais será invadir as dependências da Umbrella para conseguir um antídoto. O que está realmente confirmado é a presença de alguns inimigos clássicos como o Tyrant e além de tudo especula-se o modo do game que será em primeira pessoa. O que para os fãs da série é um grande pesadelo até hoje é saber algo mais sobre a organização Umbrella, a Capcom promete que dessa vez vai esclarecer todas as dúvidas sobre a empresa e expor de uma vez por todas o que essa diabólica corporação planeja. No que se refere a gráficos, o diretor do projeto, Hiroyuki Kobayashi, revelou que um novo engine está sendo desenvolvido para o GameCube com o intuito de exibir mais polígonos e efeitos do que qualquer outro jogo da série. No episódio Resident Evil: Code Veronica muito foi explicado sobre a origem da Umbrella e sobre a família Ashford, a responsável pelo descobrimento e desenvolvimento do vírus. Descobrem-se as variantes do vírus e o processo que leva à formação de espécies poderosíssimas ou simples zumbis. Agora se descobre que toda a glória da família Ashford vem de um "vírus primário" que foi desenvolvido em algum lugar do passado da família e que acabou perdido no tempo. Esse passado está na Europa, e é justamente o local onde Leon S. Kennedy vai se aventurar em Resident Evil 4. Agora começam mais algumas especulações do tipo: como Leon estará infectado pelo vírus inicial? O mais provável é que o nosso herói vai desenvolver características muito importantes para o andamento do game enquanto tenta descobrir uma cura para não se transformar totalmente em uma aberração. O game terá alguma relação com os anteriores Resident Evil Zero e Resident Evil Code Veronica, pois ambos estão ligados. Utilizando um engine gráfico 100% 3D a Capcom poderá dar mais vida à câmera, uma maior interação com os cenários e um dinamismo ainda maior, coisas já vistas no Code Veronica, onde a câmera ao invés de ficar sempre estática tinha movimentos que aumentavam a tensão do jogador e também o suspense durante cenas cinemáticas (CG). Uma dificuldade talvez seja manter a mesma qualidade dos cenários pré-renderizados, mas pode-se perder um pouco em gráficos, mas ganha-se mais dinamismo, com câmeras móveis, mais interação e muito mais. Felizmente no trailer divulgado, pudemos ver que o time está explorando o potencial do pequeno notável da Nintendo. Esse é um game que está sendo muito esperado no mundo dos games.

Vexx

A vingança está em suas mãos

Séculos se passaram, 700 anos de total escuridão. Um escravo recebe um grande poder e se transforma em um novo herói. Depois de muitos anos de uma existência difícil, mas ao mesmo tempo muito pacífica e tranqüila, os habitantes do planeta Astaran viram seu pobre planeta desmoronar diante da presença do Shadowraith, "Dark Yabu" e seus minions que devastaram toda a vida no planeta, reduzindo tudo a cinzas e destruição.

Vexx era um jovem que não dava muita atenção às lendas contadas por seu avô em relação a Dark Yabu, acabou sendo aprisionado juntamente com os únicos sobreviventes da grande catástrofe para servirem como escravos nas cavernas que cercavam a aldeia, sofrendo com as chicotadas entre os diversos tipos de maus tratos dos guardas. O avô de Vexx não suportou por muito tempo o trabalho forçado e acabou morrendo aos pés dele. Este, sofrendo de imensa dor, arremessou-se contra Dark Yabu, mas foi facilmente dominado pelos guardas. Com os olhos cheios de dor e ódio, Vexx assistiu, sem poder fazer nada, Yabu acabar com a última centelha de vida do velho. Usando seu poder arcano, o jovem conseguiu se livrar dos guardas e fugir pelos túneis, jurando voltar e trazer junto consigo a vingança. Naquela noite, quando todos já estavam dormindo, Vexx entrou sorrateiramente no navio de Yabu e procurou algo que pudesse ser usado contra ele e seus capangas, para definitivamente pôr um fim em suas maldades. Trancado dentro de um santuário, ele encontrou o último par de Astani Battlegauntlets, o único objeto, com mais de mil anos, que já causou algum tipo de dor contra Yabu. Mas algo aborreceu o jovem. Trancado na mesma sala estava o último ser da raça de Astani, chamada Reia. Do lado de fora sem suspeitar de nada Yabu terminava a inspeção dos seus soldados, quando viu um imenso clarão. As luvas mágicas de Astani haviam se apossado das mãos de Vexx. Ele sente que elas se prendem a seu braço como se fossem parte dele, isto ocorre para que elas nunca sejam retiradas de si enquanto estiver vivo, e com a dor de tal processo quase cai desacordado. Rápido como apareceu, Vexx golpeava o tirano.

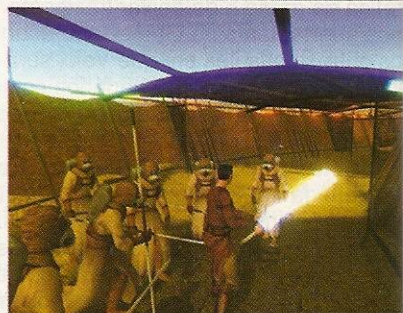
Mas a força do ataque era desconhecida e acabou se revelando devastadora. Sua ira foi extremamente poderosa, tanto que destruiu todo o barco, lançando Yabu, seus guardas e toda a carga de energia por todos os cantos de Astaran. Quando tudo estava mais calmo, Yabu acabou encontrando Vexx, muito ferido dentro de uma cratera, quase sem vida. Os trovões ecoavam pelo céu, Yabu amaldiçoou Vexx e o deixou para traz. Mal sabia Yabu que estaria prestes a surgir um novo herói. Vexx despertou um pouco inconsciente e com muita dor nas mãos. Achando que tudo não havia passado de um pesadelo louco, ao abrir os olhos, encontrou uma criatura que nunca tinha visto antes, chamado Darby. Darby, um velho ermitão, então o cumprimenta e diz que ele o encontrou junto aos destroços da Windship e que havia lhe dado abrigo. A única coisa que Vexx queria depois de descobrir que aquilo não era um sonho era descobrir para onde tinha ido Yabu; então decidiu perguntar ao ancião. Darby disse que não havia outro modo de alcançar Yabu a não ser unindo os pedaços dos cristais que foram espalhados por toda Astaran, desse modo ele poderia criar um portal que o conduziria ao seu confronto final. Vexx prometeu que devolveria o antigo artefato do povo de Astani se o velho o ajudasse em sua busca, assim os dois partiram na mais emocionante aventura. Vexx é um game da Acclaim que deixa de lado o velho estilo "salvar a princesa" e parte para um terreno mais adulto. Agora as batalhas são contra criaturas mais terríveis, fora o roteiro do game que trata de uma vingança pessoal do personagem principal. Ao todo serão nove mundos diferentes, entre florestas, cavernas, templos, cidades subaquáticas, fortalezas congeladas e muito mais. Quem está acostumado com aqueles games enormes que parecem que nunca vão acabar, vai se surpreender. Ao todo foram estabelecidos para o game mais de 70 objetivos. Existe um sistema chamado "Central hub system, que lhe permite a livre passagem entre os

Vexx é um game da Acclaim que deixa de lado o velho estilo "salvar a princesa" e parte para um terreno mais adulto

mundos. Como Vexx é um game em terceira pessoa, você vai ter um sistema de escaladas que permite subir em uma parede para ter, a partir daí, uma visão em primeira pessoa para que possa ver bem onde está indo e também muito útil na hora dos ataques. Um detalhe: no game o dia e a noite funcionam de forma bastante real, o que torna o game ainda mais emocionante. A escuridão muda totalmente a paisagem e os personagens, eles ficam muito mais atentos, pois à noite os inimigos são muito mais fortes e os ambientes mais hostis. A qualidade gráfica do game é de deixar muitos de boca aberta, tanto no GameCube quanto nos outros consoles em que Vexx será lançado, os gráficos e os cenários estão belíssimos. Uma das últimas atualizações do site oficial do game é a história em quadrinhos que conta a história do jogo e a origem da arma Astani War Talons, que vai dar ao herói todos os seus poderes. As ilustrações são de extremo bom gosto e recriam fielmente o clima retratado na lenda. Vexx tem tudo para ser o próximo grande herói dos videogames. Realmente, a Microsoft não está para brincadeiras, esse projeto é audacioso, pois, para colocar uma história de vingança num mundo e cenário infantil não é fácil.

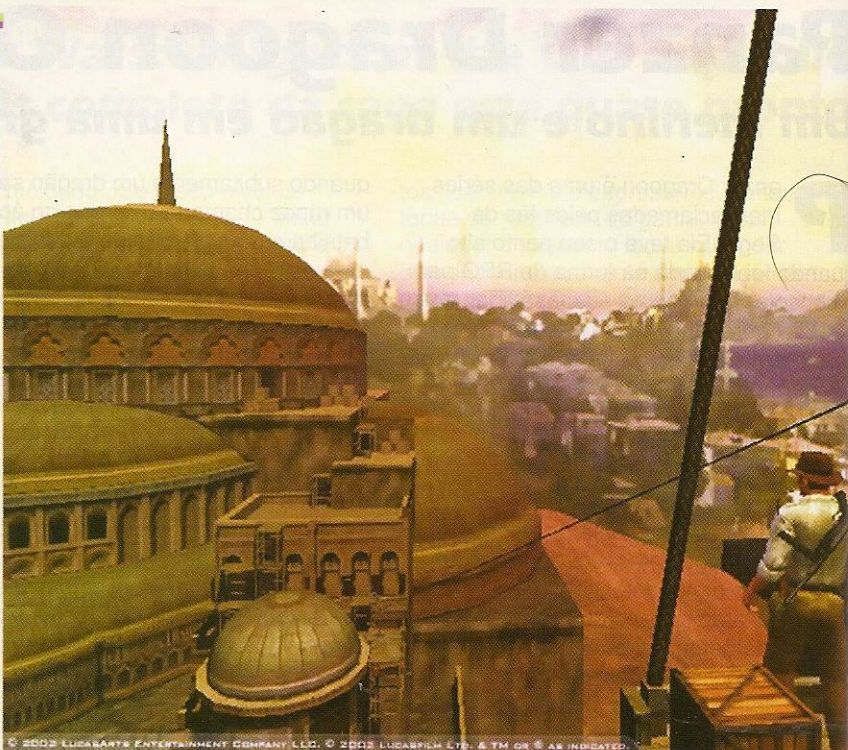
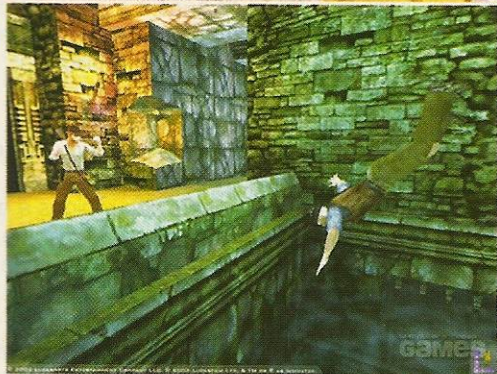
Star Wars: Knights of the Old Republic

O game mais completo da saga está quase pronto

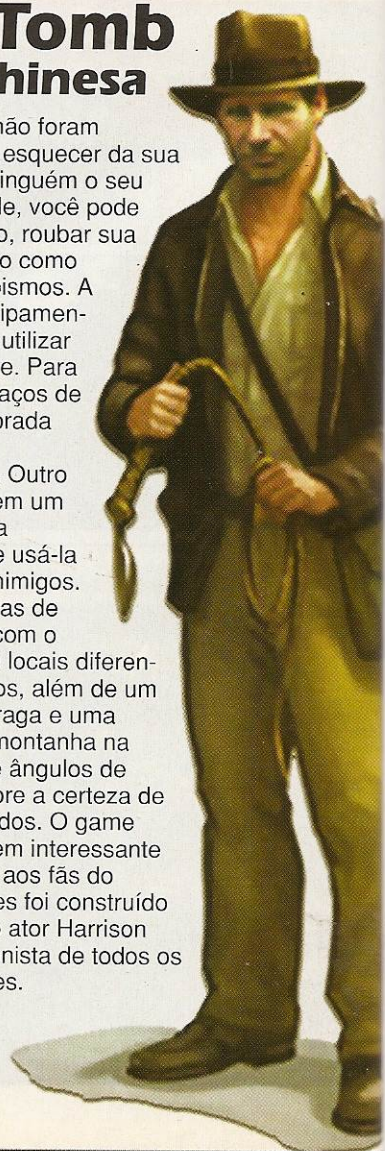
Em desenvolvimento pela Bioware, Star Wars: Knights of the Old Republic é um RPG baseado na famosa saga criada por George Lucas. Neste game os eventos acontecem 400 anos antes do primeiro filme Star Wars, quando os Jedis e Siths contavam com centenas de membros. Na Idade de Ouro da República, a galáxia ainda vacila com o recente conflito contra os Dark Lords. Nesta altura, o confronto entre os Jedi e os Sith reacende-se, tomando proporções gigantescas. As nossas ações como jedis irão determinar o resultado desta guerra. Você vai controlar um guerreiro Jedi, que tem como missão lidar com diversos acontecimentos relacionados com a guerra que está para se iniciar entre as duas populações. Além do seu personagem, pode-se formar uma equipe com mais 2 membros, que podem ser de diferentes raças como os humanos, wookiees e twi'leks. Os cenários dividem-se em dez mundos bem diferentes, em que estão incluídos alguns locais conhecidos como a Academia Jedi em Tatooine, o planeta dos Sith, Korriban e ainda Kashyyyk, o mundo dos wookiees. Jawas, Biths e outras criaturas já conhecidas dos filmes estarão presentes no game. Nos diálogos que acontecem entre os personagens, você terá a opção de escolher a resposta que mais lhe agrada, dessa forma o seu personagem vai sendo "moldado". Se o seu nível de experiência for o suficiente, seu "mind trick" vai funcionar e o guarda liberará sua entrada, mas caso não seja, ele provavelmente o atacará, ou liberará sua passagem e pedirá reforços sem você perceber. Se nas viagens entre um planeta e outro você esteiver sendo perseguido, os comandos da sua nave podem ser assumidos para que assim a artilharia esteja por sua conta na hora de se defender de ataques de naves inimigas. Uma outra característica presente no game são os mini-jogos. Entre outros, teremos de entrar em corridas de motos de assalto e equipar turret guns. A evolução dos personagens vai de acordo com o antigo sistema de níveis. Quando um deles subir de nível, ganhará pontos para distribuir entre as suas habilidades da maneira que você quiser. Mas não é só isso que determinará como será o seu personagem: suas ações vão contar muito, durante o game vão determinar se você irá para o lado do bem ou o lado negro da força. No game, você controlará a nave Ebon Hawk e é com ela que você viajará pelos 8 planetas existentes, inclusive o conhecido Tatooine, o planeta natal de Luke Skywalker. A nave será tão importante para você no jogo quanto a Millenium Falcon era importante para Han Solo nos filmes. Ela será o seu lar, onde você poderá descansar, encontrar com os demais personagens ou se locomover entre os planetas. O cenário do game está dando o que falar, isso porque ele será todo interativo e reagirá quando, por exemplo, uma nave passar perto, balançando árvores e fazendo folhas voarem. Até mesmo o caminhar do personagem amassará a grama. Os personagens estão muito bem detalhados e com muitas animações. No rosto deles, os movimentos ficaram muito expressivos, dando um toque de realidade ao game, assim qualquer movimento facial vai poder demonstrar claramente a sensação de medo ou dor. Todos estes efeitos, inclusive os de luz, estão belíssimos, e é claro que não poderia ser diferente, pois os combates com os sabres de luz não seriam os mesmos, serão em tempo real. O site oficial da LucasArts revelou um dos primeiros personagens do jogo: Jolee Bindo que é um ex-mercenário que se tornou um Jedi e apelou para reclusão. Por uma decisão puramente estratégica. A Bioware e a Lucas Arts querem lançar o game primeiro para o Xbox e logo após para o PC. Agora só resta esperar para ver mais um dos grandes games da saga de Star Wars e passar horas e horas de diversão no mundo de George Lucas.

Panzer Dragoon Orta

Um menino e um dragão em uma grande aventura

Panzer Dragoon é uma das séries mais aclamadas pelos fãs da Sega. Ela teve o seu ponto alto quando foi lançada na forma de RPG para o console Saturn já na sua fase final, em 1998. Agora o novo capítulo estréia no XBox. A história do game gira em torno de um garoto chamado Orta e um Dragão que, juntos, irão embarcar em uma aventura de tirar o fôlego. O jogo guarda dentro de si uma história das mais interessantes e ricas da série. Logo na primeira missão você será apresentado aos dois protagonistas: um dragão e um rapaz. Todo o mundo encontra-se à beira de uma luta do império que procura incessantemente por armas que foram há muito esquecidas. Você será levado para o meio de um ataque a um acampamento quando subitamente um dragão salva um rapaz chamado Orta que no ápice da batalha o monta e voa para o início de uma estranha aventura. O detalhe mais interessante é que juntos, o menino e o dragão, vão se tornar a arma mais poderosa contra todo um império. Ao que parece, na interface do game, existe uma surpresa. São alguns "extras" que a sega prometeu aos seus fãs. Lá se encontram o Panzer Dragoon original, missões extras, filmes, além de alguns extras que mais parecem novos games. O jogo terá 10 fases com vários caminhos, ou seja, idêntico em número ao Panzer Dragoon 2 e suas múltiplas áreas. Você irá percorrer longos corredores escuros, grutas sombrias, sobrevoando construções tenebrosas; tudo isso acompanhado de um autêntico festival de luz e cor. À medida que se avança no game a força e habilidades do personagem vão aumentando. No quesito jogabilidade, o jogo é muito simples. É um game clássico de tiro, em que o seu objetivo é destruir todos os seus inimigos. Os controles são bem precisos e fáceis de manejar. Mas nesse episódio, entretanto, existem algumas mudanças, que consistem em: você vai poder "rodar" o cenário em tempo real para que você possa atirar nos inimigos que vêm por outros lados. O tiro normal continua o mesmo, bastando apertar várias vezes o mesmo botão. Há também o "Berzerk Attack", que é um supertiro que destrói quase tudo que está na tela. Ele só é ativado quando uma barra de energia chega ao máximo, alimentada pela quantidade de inimigos que você destruiu. Em outras palavras, você só pode utilizá-lo de vez em quando, por isso seja sábio na hora de usá-lo. Mas a principal mudança do jogo em relação aos dois primeiros jogos da série é a possibilidade de troca de dragões, que possuem poderes e características distintas, tornando o jogo mais estratégico. Existem 3 dragões: **Base Wing** - É o principal e o mais equilibrado de todos. Tem boa capacidade de manobras, seus lasers são rápidos e ele pode travar inúmeros alvos ao mesmo tempo. **Heavy Wing** - Como o próprio nome sugere - é um dragão mais pesadão, grande e lento, porém com maior capacidade de fogo para destruir inimigos com armaduras poderosas. Entretanto, com ele não dá para se manobrar com destreza, pois os comandos de acelerar e frear estão indisponíveis. **Glide Wing** - O campeão em capacidade de fazer manobras e o mais ágil. Possui um modo de mira automático que é excelente para evitar mísseis e muitos inimigos na tela. Sua capacidade de travar em inúmeros alvos é menor do que na Base Wing. Vale lembrar que todos os dragões podem sofrer "upgrades" durante o jogo, aumentando o poder de fogo e a energia vital do mesmo. A troca correta dos dragões é necessária para se conseguir passar de alguns trechos e, principalmente, destruir os chefes no final de cada fase.

© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM or ® as indicated.

Indiana Jones the Emperor Tomb

Além dos tradicionais nazistas, a máfia chinesa

Indiana Jones vive salvando o mundo de pessoas más que sempre tentam dominá-lo. Desta vez o famoso arqueólogo aventureiro vai para o Oriente. O sucesso de Indiana Jones and the Infernal Machine, que saiu para a maioria dos consoles, incluindo Game Boy Advance, foi tão assombroso que os fãs não agüentavam mais de tanto esperar por uma nova aventura do Sr. Jones. Emperor's Tomb está sendo desenvolvido juntamente com a empresa The Collective e deve estar sendo lançado ainda esse ano para o PS2, Xbox e PC. O ano é 1935. Indiana Jones está novamente envolvido com as tramas nazistas, e agora com a máfia chinesa, para ser mais exato com uma tríade conhecida como Black Dragon, que recebe a ajuda de um mercenário alemão, Albrecht Von Beck, juntos eles procuram o Coração do Dragão, uma pérola negra que dá ao seu dono o poder de controlar as mentes das pessoas e que, segundo os rumores, estaria escondida dentro do túmulo do Imperador, trancado por mais de dois mil anos. Nosso herói entra nessa corrida pela pérola juntamente com Marshal K'ai, um homem de negócios por toda a Ásia, que quer encontrar o artefato e devolvê-lo ao governo chinês. Essa corrida será através do mundo inteiro, procurando as três partes da Dragon Seal, a chave que abrirá a tumba. Além de Marshal K'ai, outro personagem entrará na história para ajudá-lo. Trata-se da bela assistente de K'ai, a jovem Mei Ying. Ele corre contra o tempo para tentar desvendar o segredo de um antigo imperador chinês. Na sua viagem ao Oriente, ele passará por locais como Ceilão, Hong Kong, Istambul e outros ambientes perigosos. E como esses ambientes estarão cheios de artistas marciais, o velho Indy vai usar a sua boa e velha improvisação, descendo porrada com pás, cadeiras e mesas no mesmo estilo dos filmes. Dessa vez Indiana Jones irá demonstrar que nem só de armas vive um aventureiro, as lutas mano a mano estarão mais presentes mas é claro que as armas não foram deixadas para trás, sem se esquecer da sua perícia em manejar como ninguém o seu inseparável chicote. Com ele, você pode matar um inimigo, amarrá-lo, roubar sua arma a distância ou utilizá-lo como uma corda para transpor abismos. A quantidade de armas e equipamentos que o Sr. Jones poderá utilizar no seu novo game é enorme. Para você ter uma idéia, até pedaços de madeira de uma caixa quebrada poderão ser utilizados para espancar seus adversários. Outro exemplo: você pode bater em um trabalhador que se encontra escavando, roubar sua pá e usá-la para bater na cabeça dos inimigos. O jogo terá cerca de 30 horas de duração e muita interação com o cenário. Serão 10 fases em locais diferentes, como os já mencionados, além de um castelo do século XV em Praga e uma fortaleza em cima de uma montanha na China. Um novo sistema de ângulos de visão trará ao jogador sempre a certeza de olhar certo para todos os lados. O game recebe ainda um detalhe bem interessante que vai agradar ainda mais aos fãs do arqueólogo, o rosto de Jones foi construído à imagem e semelhança do ator Harrison Ford, já que ele é o protagonista de todos os filmes da saga Indiana Jones.

COMPLETE A SUA COLEÇÃO

AS MELHORES REVISTAS DE GAMES PARA QUE VOCÊ NÃO FIQUE NA MÃO

CONHEÇA OUTRAS REVISTAS COM OS MAIS VARIADOS ASSUNTOS, CONSULTE NOSSO SITE www.escala.com.br OU ATRAVÉS DO TEL. (011) 3966 - 3166**

R$ 2,90

CÓD:R-GOEDE-02

R$ 2,90

CÓD:R-DE01

R$ 2,90

CÓD:R-DE-02

R$ 2,90

CÓD:R-DE-03

30% DE DESCONTO PARA PEDIDOS ACIMA DE 10(DEZ) EXEMPLARES. (NÃO PRECISA SER NECESSÁRIAMENTE DA MESMA EDIÇÃO)

R$ 2,90

CÓD:R-GO-01

R$ 2,90

CÓD:R-GO-02

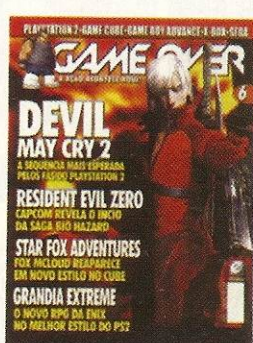
R$ 2,90

CÓD:R-GO-03

R$ 2,90

CÓD:R-GO-04

R$ 2,90

CÓD:R-GO-05

R$ 2,90

CÓD:R-GO-06

R$ 2,90

CÓD:R-GO-07

EDITORA escaLa

ASSINALE AS REFERÊNCIAS QUE DESEJA RECEBER:

( )R-GOEDE-02 ( )R-DE-01
( )R-DE-02 ( )R-DE-03
( )R-GO-01 ( )R-GO-02
( )R-GO-03 ( )R-GO-04
( )R-GO-05 ( )R-GO-06
( )R-GO-07

Mande **CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO** ou **VALE POSTAL** para **EDITORA ESCALA LTDA, Caixa Postal 16.381 CEP: 02599-970 - São Paulo/SP.** Você receberá em sua casa, sem nenhuma outra despesa, em até 30 dias. Não é necessário recortar a sua revista, basta mandar cópia ou xerox deste cupom. **OBSERVAÇÃO IMPORTANTE:** Os leitores que fizerem opção pela compra através de **VALE POSTAL**, favor preencher também a última linha do mesmo com os códigos das revistas.
MAIORES INFORMAÇÕES LIGUE (011) 3966 - 3166 - www.escala.com.br**

Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul
O grande sucesso dos animes agora no GBA

Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul é um dos games mais procurados da Konami para O console GBA. Esse game é um dos mais aguardados pelo público norte-americano nos últimos meses, depois do grande sucesso de Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories, é a vez de Yu-Gi-Oh! Eternal Duelist Soul, a versão americana de Duel Monster 6. Esse game já é considerado pela crítica o melhor dos games da série Yu-Gi-Oh!. Os gráficos do game estão muito parecidos com os das cartas originais dos EUA. As mesmas regras, duelistas de diversos níveis e mais de 800 cartas que podem ser usadas. Esse jogo terá tudo para ser um dos mais vendidos nos EUA e em todo o mundo. É claro que para nós brasileiros ainda existe uma grande carência de material promocional em relação aos games, por exemplo: ao adquirir o game nos EUA você poderá receber um dos três cards misteriosos, muitos acreditam que seja Osíris, Obelisco e RA. O game segue o mesmo estilo do anime com os seus duelos e tudo mais, apenas uma coisa está incomodando os gamers, apesar da pesada publicidade do game por parte da Konami, os duelos que acontecem durante o game são um pouco demorados, para quem estava acostumado com Dark Duel Stories no qual os duelos aconteciam em pelo menos 10 minutos, vai ter que ter um pouco de paciência em relação aos duelos. Eles podem chegar a 30 minutos. Como já foi dito, apesar de ser um game para Game Boy Advanced, seus gráficos estão excelentes, a jogabilidade também é muito boa, e a sonoridade não fica para trás. Não é à toa que esse game está na lista dos 10 mais vendidos nos EUA.

Digimon: Battle Spirits

Participe de disputas com os Digimons da TV

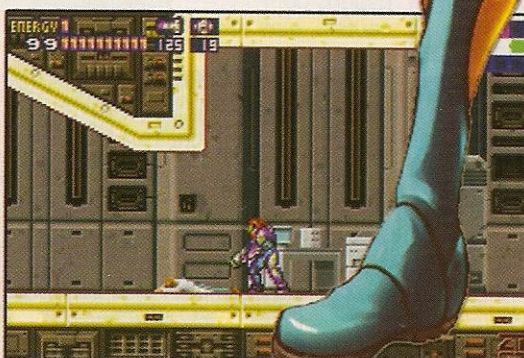
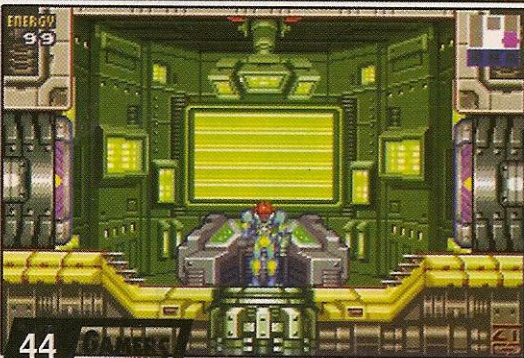
Maximizando cada vez mais a performance do Game Boy Advance, Digimon: Battle Spirits ganha vida pela primeira vez. Carregado com muita ação e aventura, Digimon: Battle Spirits tem comandos muito fáceis de aprender, e não é um game muito fácil de se terminar. A batalha se passa entre sete cenários espetaculares, onde podem ser vistos muitos tipos diferentes de Digimons. É uma aventura "rápida" mas não em tempo e sim na velocidade frenética que dita a ação do game. A aventura tem estágios que são praticamente uma corrida contra o relógio. Digimon: Battle Spirits é diversão garantida para todos que gostam de bons games da aventura. O game traz de volta o clássico modo de luta para 1 ou 2 gamers, você pode competir com o seu Digimon favorito em uma "diginvolvente" batalha! O game pode receber dois jogadores simultâneos com o uso do Game Link cable, dessa forma a ação fica ainda melhor. São níveis múltiplos, armadilhas, obstáculos e outros elementos-surpresa que transformam as batalhas em disputas emocionantes. Dispute contra o seu Digimon favorito em uma luta na qual não existem limites. Descubra os personagens secretos e entre em grandiosas lutas, colecione as bolas "D-Spirit" para melhorar cada vez mais as suas habilidades nas lutas, use técnicas especiais para chegar ao seu objetivo: a vitória. O game une o que há de melhor e mais popular dos personagens das três temporadas da série de TV. Os gamers podem assumir o papel de Guilmon, Terriermon, Renamon, Veemon, Wormmon, Agumon ou Sukamon e atravessar todos os desafios para ser o primeiro no ranking Digimon. Cada personagem tem a sua série de ataques tanto aéreos quanto terrestres, desse modo cada gamer pode criar seus próprios combos. Quando um gamer ganha uma batalha ele pode coletar "Orbs" que são deixados por quem perde, esses orbs são itens que podem aumentar ainda mais as capacidades do seu lutador Digimon. Existem alguns critérios importantes para se vencer uma luta, um deles é o de que o lutador que tiver o maior número de pontos ao final de um round de dois minutos, ganha a disputa e parte para o próximo nível. É claro que esses "power-ups" têm que ser usados com cautela, eles dão certos poderes como ataques elétricos e bolas de fogo, mas que duram pouco tempo. Esses poderes podem ir além, fazendo com que o seu Digimon diginvolva temporariamente, causando grandes danos ou mesmo usando o poder para aumentar a defesa, mas lembre-se: tudo isso em apenas poucos segundos. Digimon: Battle Spirits foi desenvolvido pelos estúdios Bandai, que foi um dos estúdios responsáveis pelos games Sonic Advance da Sega e Sonic Team. Os gráficos do game são um dos pontos altos, já os sons e música foram muito pouco aproveitados na capacidade do Game Boy Advance, mas isso não impede que a diversão do game seja uma das melhores do GBA.

O clássico modo de luta para 1 ou 2 jogadores e você pode competir com o seu Digimon favorito em uma "diginvolvente" batalha!

Metroid Fusion

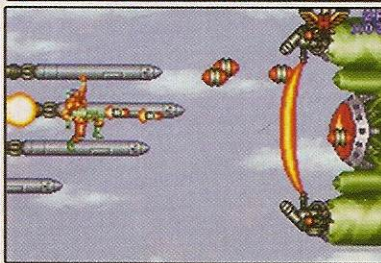
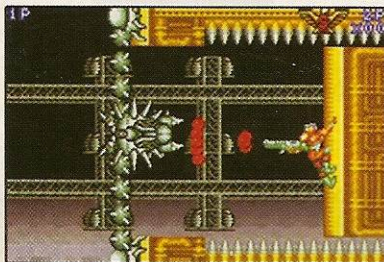
Samus chega ao portátil mais famoso do mundo

Metroid é um dos games que dispensam apresentações. Depois de uma série muito bem-sucedida que deixou milhares de fãs extasiados quando souberam do retorno de Samus no GameCube, chega a vez do Game Boy Advance. Como Metroid é um game conhecido por sua diversidade e diversão, Metroid Fusion não poderia ser diferente. Os gráficos do game são exatamente o que se espera de Metroid, extremamente coloridos e muito bonitos. São gráficos que conseguem se mostrar muito bem, apesar da pequena tela do GBA. As animações tanto de Samus quanto de seus inimigos são perfeitas e merecem atenção nos menores detalhes. Os chefes de fase são enormes e únicos. Mas apesar disso você ainda pode ver certos rostos familiares do passado de Metroid. O game dificilmente tem momentos de lentidão e as famosas "cutscenes" são um prazer de assistir. No que consta, o som do game é bom apesar da capacidade sonora do Game Boy Advance não ser muito boa. As músicas foram feitas pela mesma equipe que cuidou do som de Super Metroid (SuperNes). Existem belos sons ambiente, certas músicas soam mecânicas, dando aquele clima de estação espacial, onde se passa o game. Os efeitos sonoros também correspondem às expectativas, fazendo com que a experiência de jogar Metroid Fusion se torne ainda mais profunda.

Pela primeira vez em um game, os programadores nos dão uma boa razão para os inimigos renascerem. O parasita X pode capturar o DNA de qualquer criatura e fazer uma réplica perfeita do mesmo. Logo, sempre que você destruir uma criatura, aparecerá um X. O parasita X é uma espécie de comida natural dos Metroids, a vacina metroid dada a Samus, logo depois dela ter sido atingida por essa parasita no início do game, deu a ela a habilidade de absorver essa parasita no seu corpo. Toda vez que você recolher um X amarelo, sua energia será aumentada ou o X verde, para ganhar mísseis. Se você não recolher esse X rapidamente, as criaturas podem se refazer, tecnicamente elas nunca morrem. Isso dá um desafio a mais à sua aventura. Muitas das armas originais continuam no game, assim como certas habilidades de Samus: Morph Ball, Jump Ball, Space Jump, Screw Attack etc. O game tem cinco finais diferentes, tudo depende de quão rápido você chegou ao final ou quanto por cento de itens foram recolhidos. Assim como Super Metroid, Metroid Fusion é um game que com certeza vai dar muitas e muitas horas de diversão e desafio para muitos gamers.

Contra: Advanced The Alien Wars EX

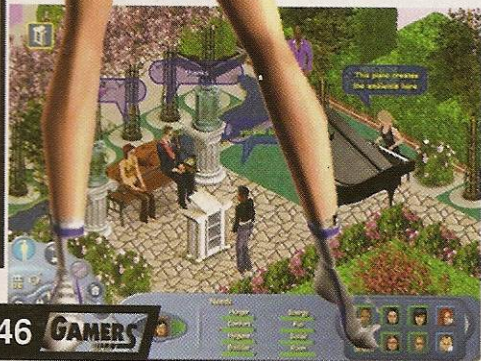
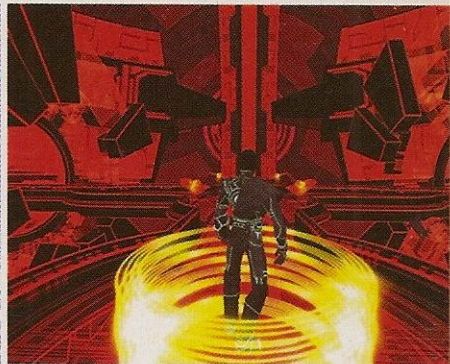
A Konami lança um clássico que está cada vez mais vivo

Quem não se lembra de um dos games mais famosos já criados até hoje? Para os saudosistas de plantão, aí vem uma ótima notícia: a Konami anunciou que mais um clássico do início da década de 90, da era Super NES, será convertido para o GameBoy Advance. Estamos falando de Contra III: The Alien Wars, um dos primeiros jogos do console de 16 bits. Esse foi um dos games que marcou época devido ao seu estilo. Um game aprimorado que nos trazia ação do começo ao fim. Os inimigos vinham de todos os lados, explosões podiam ser vistas em um espetáculo de luz e som (claro que para os padrões da época). Ao contrário de muitos, Contra não era um game fácil de se terminar, mas quando se chagava ao final, a satisfação era total. Ver aquela cena dos soldados pendurados nos mísseis era o máximo! Baseado no sucesso do SNES, esse game no estilo "side-scrolling shooter" volta para alegrar muitos fãs do clássico. Um lançamento como esse tem algumas novidades, foi adicionado um bônus. Os fãs de Contra vão poder se deliciar com 7 novos níveis especialmente desenhados para o Game Boy Advance. O multiplayer está presente, ele pode ser acessado com o cabo link do console, para que assim duas pessoas possam se aventurar pelo universo de Contra. Alienígenas invadiram o planeta e agora cabe a você se tornar o herói e expulsar de uma vez por todas essas criaturas malignas do planeta. Em Contra os gamers têm que simplesmente correr, pular e atirar em tudo que aparece pela frente. É um formato como há muito tempo não é visto nos games "modernos". No final de cada nível, você irá se deparar com "chefes de fase" que ocupam quase a tela toda. Graficamente os personagens estão muito bem construídos assim como os cenários, ricos em detalhes e com grande capacidade de cores e movimentação. O game será baseado em passwords para gravar os seus avanços e voltar a eles assim que você quiser. Com certeza será um game que cai conquistar muita gente, até mesmo aqueles que não foram da geração Super Nintendo vão ficar fascinados com esse game que foge dos moldes de games mais atuais no qual os comandos são muitas vezes complicados e exigem cada vez mais memória dos gamers para se gravar tantas informações. Em resumo é um jogo simples, de jogabilidade agradável e um grande desafio para os amantes dos bons games.

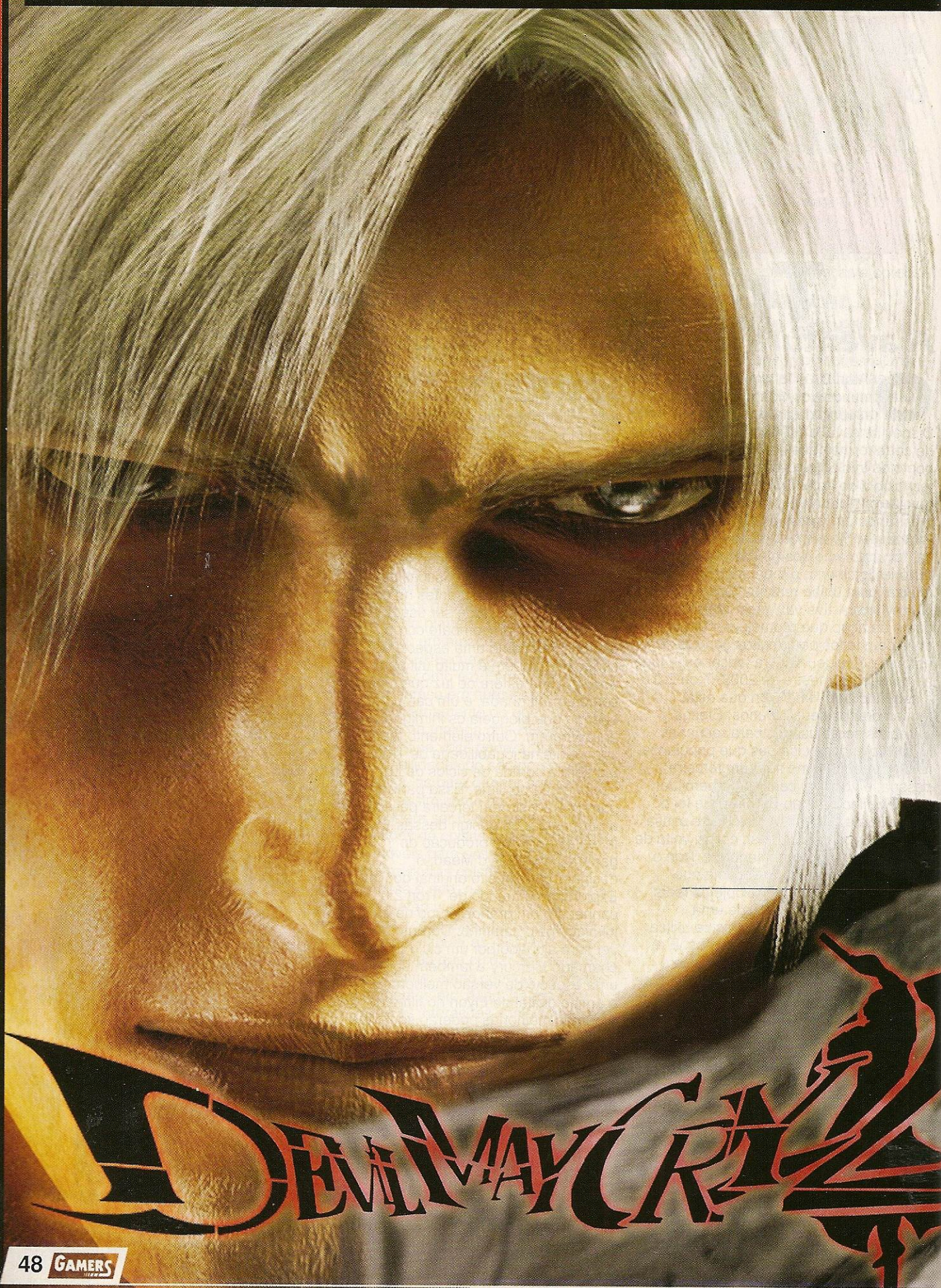
Foi adicionado um bônus. Os fãs de Contra vão poder se deliciar com 7 novos níveis especialmente desenhados para o GBA

The Sims Online

Interaja com os Sims do mundo todo

Como sempre a Electronic Arts inova no mundo dos games com o lançamento de The Sims online. Além disso uma grande novidade no universo dos Sims está no game, o fato de duas grandes empresas estarem presentes, a Intel e o McDonalds. A EA presenteou os gamers com os produtos das duas megaempresas dentro de The Sims Online, nova versão de um de seus maiores e mais populares games, no qual os gamers poderão criar suas próprias vizinhanças e interagirem com os bairros de milhares de gamers online simultaneamente. No game The Sims Online, as redes de fast food McDonalds vão estar disponíveis para ser construídas e até mesmo gerarem lucro para seu dono. Já os computadores Pentium também estarão presentes na forma do logotipo da empresa e no conhecido jingle do produto, aquele do comercial lembra? Quem quiser ter o prazer de jogar The Sims Online, além de adquirir o game, vai ter que pagar uma mensalidade pelo uso do servidor. Imaginava-se que pela participação de patrocinadores essa taxa não existiria, mas até agora sabe-se que ela vai fazer parte do pacote de The Sims. A empresa também noticiou que esse acordo é apenas o começo de outras parcerias para o uso de produtos dentro de The Sims Online, portanto, aguarde por mais patrocinadores para o jogo em breve. O The Sims original e seus "acessórios" já venderam mais de 25 milhões de cópias desde seu lançamento, tornando o game o maior sucesso comercial na história dos games para PC. Essa façanha é explicada pela EA, que afirma que o jogo é um dos únicos que conseguem ter apelo junto ao público feminino. Está claro que o game foi baseado no clássico The Sims, de 1999; que traz visual, mecanismos e o humor que já é clássico de seu antecessor, mas nessa versão, tudo acontece online e todos os Sims são controlados por pessoas reais em diversos lugares do planeta. Dessa forma, a EA conseguiu um híbrido da versão original e um RPG com modo multiplayer online, assim como é o Everquest, mas com maior ênfase em questões comerciais e de relacionamento do que combate. Assim como na maioria dos RPGs, em The Sims Online você poderá "treinar" algumas habilidades do seu personagem e depois usá-las para ganhar seu dinheiro. Depois, assim como no The Sims, o dinheiro poderá ser usado para comprar todos os tipos de coisas desde propriedades até móveis para essas propriedades, entre muitas outras coisas. Um detalhe que interessa é que, na versão online, os amigos poderão visitar sua casa. A maioria das ações executadas no game original vão continuar as mesmas. Você continuará tendo que cuidar das necessidades dos Sims, como comida, conforto, relacionamentos etc. Aliás, há em The Sim Online as interações sociais não são muito bem-sucedidas, mas cômicas. Do mesmo modo como acontecia na versão original do game, seus Sims poderão ter relacionamentos amorosos uns com os outros, poderão brincar, dançar, dar risadas, brigar e praticar muitas, muitas outras ações. A forma de criação do Sims continua a mesma, é claro que com a adição de centenas de cabeças e corpos que vão possibilitar combinações hilariantes. Segundo a empresa e analistas de mercado, Sims Online deverá ser o maior teste para saber se os jogos multiplayer conseguem atrair um público maior do que os fãs de RPGs. As regras foram criadas para encorajar os gamers a se relacionarem. Eles são recompensados por fazer amigos, trabalhar e se divertir juntos. Agora fica mais fácil conhecer pessoas e interagir com elas. Pena que a vida real não seja assim.

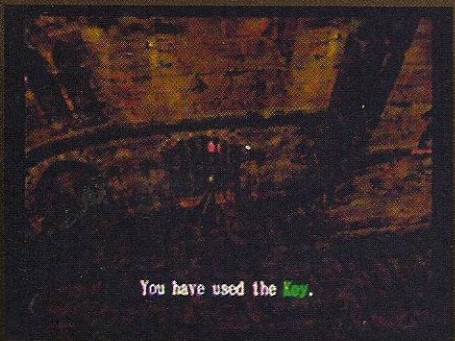
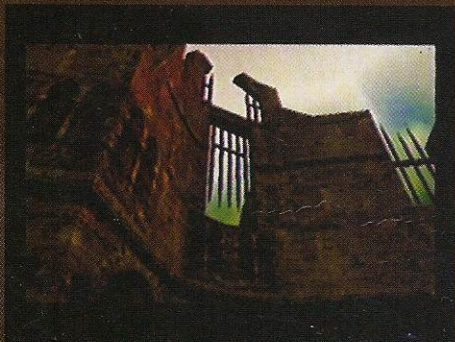
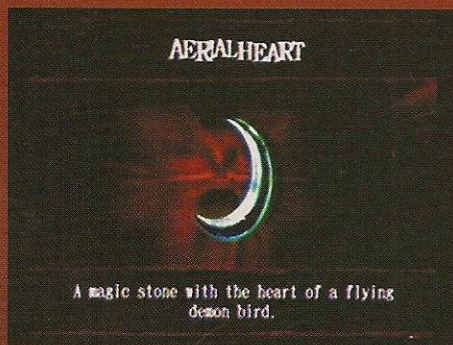
Seu Sim poderá brincar, namorar, dançar, dar risadas, brigar e praticar muitas ações

Tron 2.0

A aventura continua 20 anos depois

O Atari 2600 foi um marco no mundo dos videogames, uma espécie de antes e depois. A Disney lançava um filme nos cinemas que de certa forma pode ser considerado um ponto de início dos games de alta tecnologia de hoje. Em 1982 o filme Tron revolucionou o mundo das artes gráficas, mostrando um verdadeiro show de tecnologia. "Tron - Uma Odisséia Eletrônica" foi um marco dos efeitos especiais na história do cinema e o primeiro filme a realizar uma união real com o virtual. A Disney Interactive vai lançar mais um game de ação que promete ser um dos mais bem feitos para muitos gamers. A empresa divulgou que irá lançar esse jogo no primeiro semestre de 2003. Tron 2.0 é a seqüência do filme Tron que está comemorando seus 20 anos. Efeitos especiais serão usados para recriar as linhas coloridas pulsantes que popularizaram o filme. O game será em terceira pessoa, e você vai controlar o herói Jet Bradley, filho de Alan Bradley que foi o protagonista de Tron. A história se passa 20 anos depois da original, com a volta de Allan Bradley (o programador de Tron o filme) tentando recriar o sistema que permitia a digitalização de objetos reais para o mundo virtual. Só que uma empresa maléfica, a fCon, decide utilizar essa tecnologia para fins malignos. É aí que entra o filho de Bradley, Jet, que é interpretado por você. Steve Engelhart, da Marvel Comics, está ajudando a Disney a desenvolver a história do jogo e, de acordo com ele, haverá uma continuidade fundamental entre o jogo e o filme, com os dois co-existindo sem contradizer um ao outro. A maior parte do game será em primeira pessoa. Você terá que percorrer esse mundo virtual interagindo com diversos personagens, lutando com outros e resolvendo alguns puzzeles que podem aparecer pelo caminho. "Tron 2.0" deverá conter aproximadamente dez missões principais, cada uma com três ou quatro níveis, totalizando cerca de 30 fases. Os níveis acontecem em ambientes de dentro de um computador: banco de dados, firewalls, hubs, roteadores, modems e até PDAs. No quesito combate, haverá quatro armas principais que você poderá usar. O disco de frisbee estará de volta e agirá como sua arma mais básica. O disco começa bastante fraco, mas com o tempo, ele se tornará a arma mais poderosa do jogo. As outras três armas com características bem diferentes estarão presentes no game. Uma barra de luz pode ser usada basicamente na hora do combate corpo a corpo, ela funciona como uma espécie de espada e também é muito útil para defesa. Uma esfera de luz que funciona como uma granada, e um campo de energia que bloqueia os inimigos que se aproximarem. Outro elemento muito importante na jogabilidade de Tron 2.0 será a corrida de ciclos de luz, assim como no filme. Essa parte do game será vista em terceira pessoa e para ajudar no design dessas fases a equipe de produção do game convidou Syd Mead, o designer do conceito original do filme. Explorando o mundo de "Tron 2.0", você conhecerá um grande grupo de amigos e inimigos pelo caminho. Durante o jogo, Jet será ajudado por um ciclo de luz chamado Mercury e também por Byte, uma espécie de versão melhorada de Bit, o amigo digital de Flynn no filme de 1982. Algumas melhorias poderão ser feitas durante o game, você terá a possibilidade de coletar alguns pontos que serão úteis. Infelizmente para quem é fã do filme, vale lembrar que os produtores não irão ressuscitar o temível Master Control Program. Mas não é por falta de inimigos que os jogadores ficarão sem ação. ICPs (programas de intrusão), softwares corrompidos, vírus de computador, usuários digitalizados e mais uma grande leva de adversidades estarão em seu caminho. O conceito de Tron é considerado um dos melhores para que programadores liberem toda a sua criatividade na criação de cenários "Dark", cheio de paredes que faíscam luzes azuis, um universo cyber-punk de encher os olhos. Quem sabe se esse game não vai trazer ao mundo dos games a mesma revolução que trouxe ao mundo do cinema.

DEVIL MAY CRY 2

Devil May Cry 2 (Dante)

Missão - 1

No início do jogo, desça as escadas, pule o portão e suba na cabeça da estátua para pegar alguns red orbs. Continue descendo as escadas, vá para a direita e os primeiros inimigos do jogo aparecerão. Derrote-os, vá até o final do corredor e vire à esquerda. Suba pelo telhado para continuar. Quando aparecer o gold orb uma barreira irá prendê-lo. Para desativá-la basta derrotar os inimigos desta área. No final desta etapa, pule na parte mais alta, destrua os inimigos e pegue a chave para abrir o portão. Nesta parte da cidade basta seguir o caminho marcado com alguns red orbs até o outro lado da cidade. No fim da estrada, bata neste objeto e consiga alguns red orbs extras.

Missão - 2

Quebre a estátua para poder entrar, assim que entrar verá que as duas primeiras estátuas têm alguns red orbs. A estátua que está no fundo da sala irá abrir um portão, siga para a direita, destruindo outra estátua que revelará um novo caminho. Logo em frente ao portão o chão se abrirá, pegue o blue orb e saia do buraco. Entre nesta porta e destrua os cristais para abrir a porta (não é necessário destruir todos os cristais de uma só vez). Saindo da porta a estátua da direita tem outro blue orb, volte, quebre a estátua da esquerda que abrirá outro portão. Vá até o novo caminho e destrua outra estátua, bata neste cristal que irá liberar a porta que está na frente da escada. Para pegar o Aerial Heart, destrua os inimigos. Após pegá-lo transforme-se em demônio e saia pelo teto, apertando o botão X.

Detonado

Missão - 3

Siga pela rua e quando ela se dividir vá para a esquerda e pegue o blue orb. Volte e siga em frente até aparecer um minichefe. Para vencê-lo, desvie de seus ataques (botão O), aproxime-se dele ignorando os inimigos à sua volta e ataque com sua espada. Entre na porta que está na frente da estátua do power up.

Missão - 4

No início da missão, vá para a esquerda e pule neste local para pegar o blue orb. Suba na montanha e pegue o blue orb. Quebre a porta de madeira e siga para o porto. Nas montanhas tem outro blue orb. Ao lado do portão de ferro, pegue alguns red orbs e entre na casa ao fundo da tela. Destrua os inimigos para abrir a porta e pegue o (Quick Heart). Volte e logo que sair, bata no objeto que está na sua frente, transforme-se em demônio e vá para o portão de ferro.

Boss: Para vencer este chefe, comece atacando um dos seus tentáculos e assim que destruir, pule em cima dele e ataque a sua cabeça.

Assim que derrotá-lo, pegue a shotgun que esta ao lado da moto.

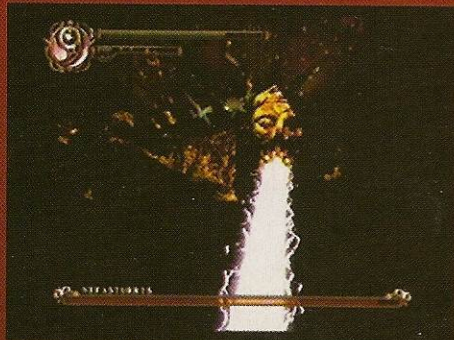
SHOTGUN

Missão - 5

Destrua os lobos com a espada e logo que subir a rampa, você será obrigado a vencer os inimigos que estão nesta área. Assim que vencê-lo, vá para o túnel que está no canto da tela. O chefe da terceira fase irá retornar. Detone ele novamente e pule atrás do caminhão. Destrua os 3 tanques e suba pela ponte para pegar o blue orb; caia e pule o muro à sua direita e pegue o (Offence Heart). Volte até o ponto onde você destruiu o segundo tanque.

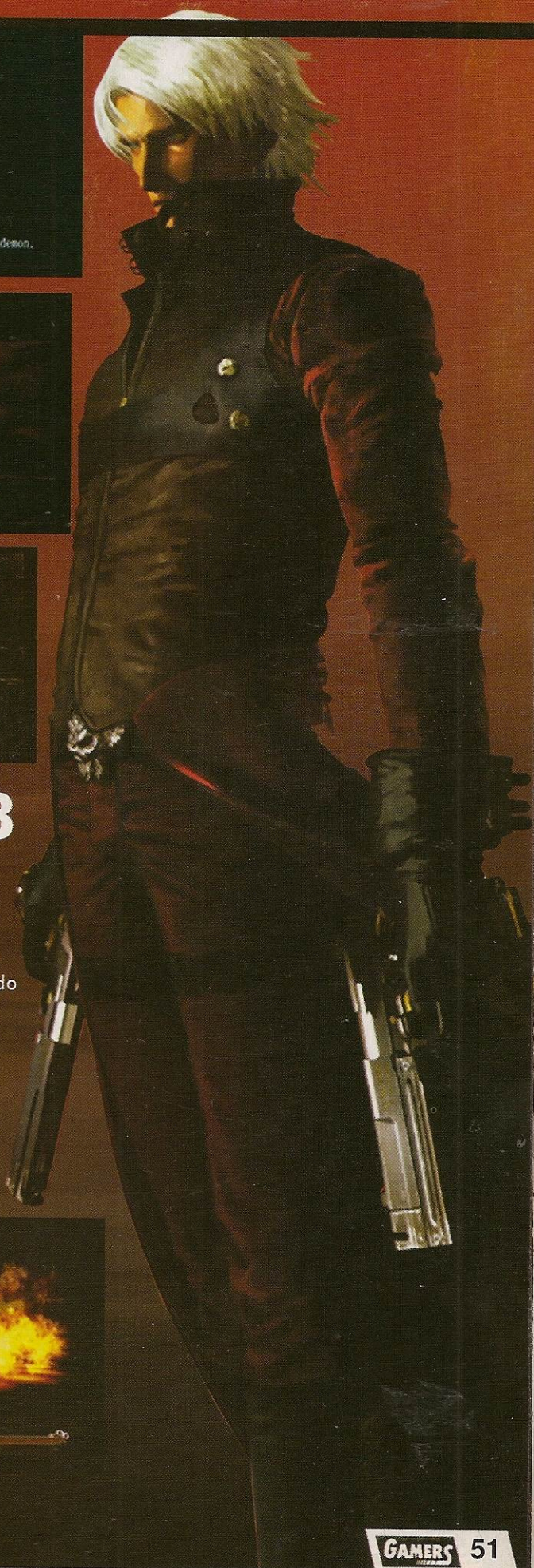
Boss: O helicóptero irá aparecer mas não há necessidade de enfrentá-lo agora, fuja pela direita e suba pelos prédios até chegar ao topo do terceiro. Agora é a hora de vencê-lo, use sua handgun e procure ficar embaixo quando for possível para escapar dos seus ataques. Se ele soltar os mísseis, mude para shotgun para destruí-los.

Missão - 6

Chefe: Para vencer este chefe, pule os raios e atire com a handgun. Quando a cabeça dele cair, desvie dos seus raios (botão O), passe por trás da cabeça e ataque com a espada.

Missão - 7

Derrote os inimigos, vá para o outro lado da sala e suba no cano. Na tela seguinte, desça a escada e ao final dela pegue o gold orb que está no meio dos cilindros e entre na porta á sua frente. Bata no cristal e desça as escadas. No final das escadas, use o Aerial Heart e suba por dentro das grades até a parte mais alta para conseguir o Flame Heart. Volte e saia pela porta, desça as escadas e no meio do rio volte e pegue a nova espada (Vendetta), volte e prossiga para a direita. Desça pela plataforma e pegue o trem; detone os inimigos; saia e pegue outra plataforma e saia pela porta do fundo.

Missão - 8

Boss: Quando começar a batalha, tente manter-se o mais afastado possível, enquanto isso fique atirando, quando ele vier correndo para cima de você, desvie com o botão O, se precisar de um pouco de energia, pegue os green orbs que estão espalhados pelos cantos do cenário.

Missão - 9

É hora de fugir; o tempo está correndo, desça pelo buraco e quando o corredor se dividir, pegue a saída da direita. Volte pelo rio de lava, prossiga pela esquerda e suba a escada rotatória. Agora acerte os 3 cristais para abrir a porta no fim das escadas (segure o botão R2 para liberar a sua mira). Na próxima tela é só seguir para o outro lado da sala. Na parte do avião, entre nele, pegue o Missele Launcher e saia pela passagem que o avião abrir.

Missão - 10

Bata no cristal da direita, use o Quick Heart como demônio e bata no cristal da esquerda. Entre no portão e bata no cristal. **Boss:** Nada difícil, use a combinação de armas shotgun e a espada Vendetta. Concentre seus ataques na borboleta, se atacar com a espada é mais rápido, após vencê-la, derrote suas larvas.

Missão - 11

Desça as escadas; entre no templo, derrote os inimigos e quebre as estátuas. Siga até uma sala grande cheia de pilares, bata no cristal para girar a sala e saia pela parte superior da sala. Desça pela rampa e uma esfera irá te perseguir, use o Quick Heart para escapar da esfera e chegando ao fundo da sala, quebre a parede com sua espada para poder seguir em frente até outra sala cheia de pilares. Suba pelos pilares e pule pelas plataformas roxas que estão na parte de baixo da tela para conseguir a Sub-machine Gun. Volte e agora pule nas plataformas rosas até chegar a um cristal, bata nele e vá para o centro da sala. Uma plataforma irá levar você até uma nova área, siga pelo corredor e quando você vir 3 estátuas no meio da sala, faça o seguinte: acerte a mesma quantidade de golpes nas 3 estátuas (o objetivo é quebrá-las ao mesmo tempo), assim que o fizer, use o Quick Heart e pegue o Healing Heart que está no corredor ao lado. Atenção, você tem apenas o tempo de outra estátua aparecer para conseguir esta habilidade. **Boss:** Primeiramente concentre seus ataques nos lobos, assim que vencê-los, use o Missele Launcher no chefe (para escapar de seus ataques, fique perto da parede e aperte o botão O).

Missão - 12

Miniboss: para derrotá-lo, basta pular e acertar com a espada as pirâmides que ficam à sua volta. Desça pelo buraco que ele abrir e atravesse a sala.
Boss: Use o Missele Launcher e mantenha-se afastado dele, procure decorar a posição dos lasers, eles sempre aparecem no mesmo lugar e você não terá como perder.

Missão - 13

Boss: Para derrotar Arius, ignore seus inimigos e ataque-o com a espada (os inimigos são infinitos, se preferir mate alguns para encher a sua magia).

Missão - 14

Nesta missão você precisa acionar 4 cristais, aqui vai a localização deles.
1- Perto do blue orb da terceira missão.
2- Perto do chefe da terceira missão.
3- No início da fase em cima do telhado.
4- No local onde você encontrou a primeira chave na primeira missão (aproveite e pegue a última espada Merciless). Assim que acionar todos os 4 cristais, saia pelo corredor que está na frente da estátua do power up.
Boss: Para derrotá-lo, pule por cima dele e caia com a espada ou transforme-se em demônio e acerte alguns golpes na sua cara.

Missão - 15

Nesta fase o objetivo é vencer os inimigos dentro do limite de tempo. Aqui existe um heart escondido, para consegui-lo, empurre os inimigos com o golpe stinger (segure o botão R, aperte o direcional na direção do inimigo e aperte o botão triângulo), no monte cinza.

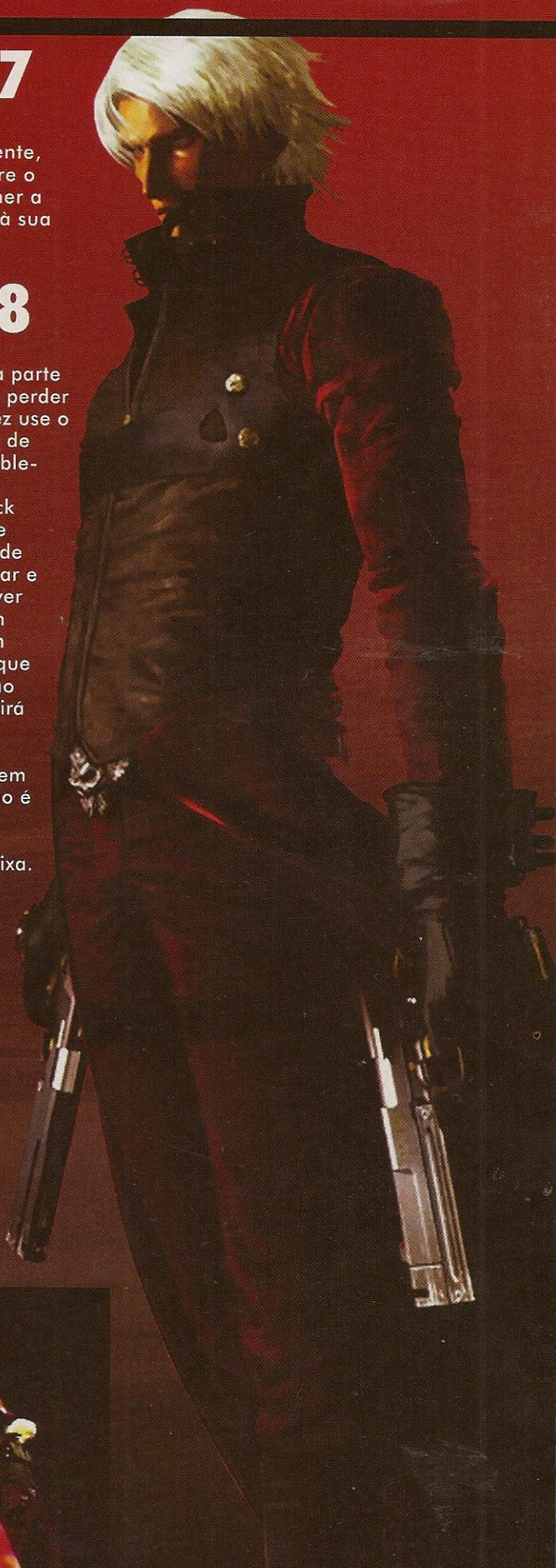
Missão -16

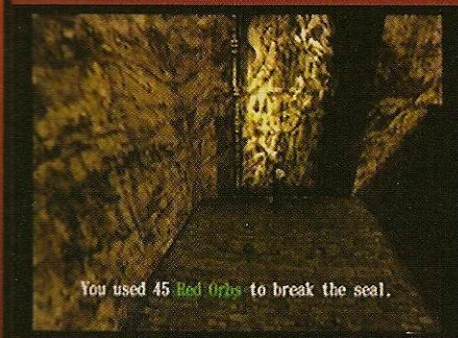
Para entrar no elevador, destrua os inimigos que estão à sua volta, entre no elevador, siga pelo corredor e vá para a esquerda. Na próxima sala, desvie das esferas roxas e pule no andar de cima para pegar o Sacrilege. Em cima da entrada tem um blue orb. Volte e ponha o Sacrilege na porta e na sala seguinte vá para a porta que fica no lado oposto da tela.
Boss: Novamente destrua os lobos, use o Missele Launcher e a espada Merciless (escape dos ataques dele usando a parede).
Pegue novamente o Sacrilege e coloque-o na porta, entre no primeiro corredor à esquerda (siga a trilha de red orbs). Derrote os inimigos e pegue outro Sacrilege e coloque-o na porta. Saindo da porta, pegue o corredor da direita e o segundo à esquerda. Bata no cristal; detone os bodes à sua volta e pegue o Frost Heart. Volte aonde você pegouu o último Sacrilege e entre no elevador. Saindo do elevador, pegue o green orb e entre na porta à sua frente.
Boss: Escape dos seus ataques (usando o botão O) e use o Missele Launcher, não use ataques com espada.

Missão -17

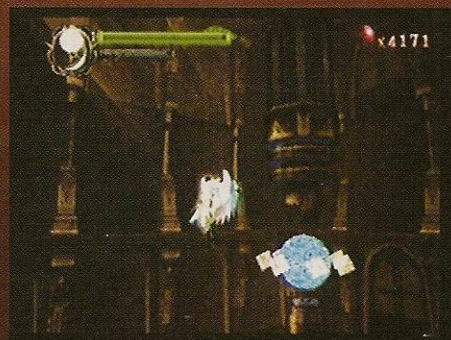
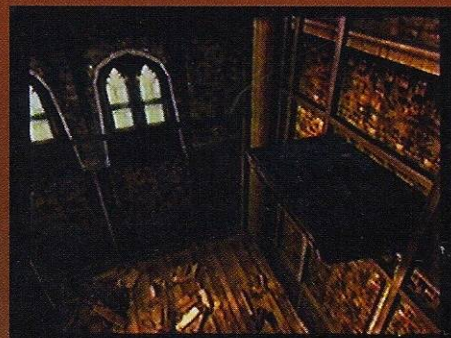
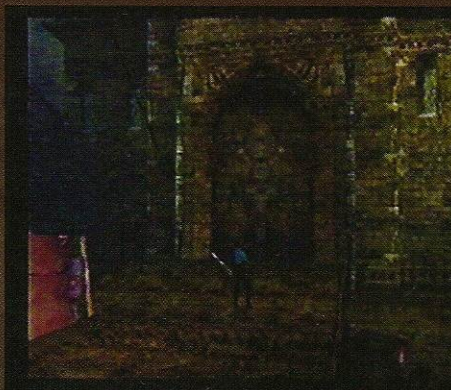
Boss: Arius atacará novamente, como da outra vez concentre o ataque nele (se quiser encher a magia, detone os inimigos à sua volta).

Missão -18

Boss: Cuidado, ataque uma parte de cada vez, senão você irá perder muita energia. Mais uma vez use o Missele Laucher, ataque um de cada vez e vencerá sem problemas. **Boss:** Faça a seguinte combinação de hearts (Quick Heart, Frost Heart e Offence Heart), evite usar as armas de fogo. Espere ele se aproximar e ataque com a espada (se tiver problemas com ele, faça um pequeno truque: guarde um pouco de magia e na hora que ele for atacar, aperte o botão L1, o ataque dele não atingirá você). Aqui vai um segredo: Quando sua energia estiver para acabar transforme-se em demônio, esta transformação é diferente e muito poderosa, mas só é disponível quando você estiver com energia baixa.

Devil May Cry 2 (Lucia)

Missão - 1

Logo de início, você precisa coletar 45 red orbs para poder abrir a porta com uma mancha branca. Na próxima tela, mate os inimigos e saia pela parte mais alta, seguindo a trilha de red orbs. Pegue o blue orb que está ao lado da estátua de power up. Pule pelo telhado, siga pelo rio, vá até o fim e entre na ponte à esquerda. Quando a barreira fechar você é preciso vencer os dois inimigos que aparecerão. Pegue outro blue orb na cabeça da estátua e entre até este portão.

Missão- 2

Bata neste cristal que irá libertar os monstros petrificados à sua volta, derrote eles, pegue o Aerial Heart e saia voando pelo teto na forma de demônio. Suba as escadas e neste ponto pegue os Darts (quebre a estátua) e continue subindo. Agora bata neste objeto para conseguir alguns red orbs e saia pelo teto. Nesta tela, transforme-se em demônio e bata no cristal para liberar a saída (que está no teto), se precisar de magia, pise no círculo verde na parte inferior da tela. Suba como demônio, pegue o green orb e vá pela escada. **Boss:** Para vencê-lo, desvie dos seus ataques (aperte o direcional mais o botão O) e use a espada para atacá-lo. Pegue a espada, o blue orb e saia pela esquerda. Pule seguindo a trilha de red orbs.

Missão - 3

Quando a tela se dividir vá pelo caminho de cima (à direita). Mini-boss: para derrotá-lo, basta desviar de seus ataques que saem do chão (botão O). E quando chegar perto dele, ataque com a espada.

Entre na porta que está ao lado esquerdo do miniboss. Pegue a Klaymoor no fundo da tela, volte e entre na porta à esquerda de onde você entrou. Pule na parte mais alta para pegar o blue orb. Desça e quebre a porta de madeira para chegar ao porto. No porto vá direto para o lado direito e desça para conseguir alguns red orbs. Em cima da montanha tem um blue orb. Agora vá para a casa que está no fim do porto, entre, detone os inimigos para liberar a porta e pegue o Healing Heart. Volte e entre no portão de ferro seguido de uma ponte no porto. **Boss:** Siga o mesmo esquema de antes, ataque os tentáculos e assim que destruir um deles, pule e ataque o chefe com a espada.

Missão - 4

Logo que começar, pule para dentro do túnel (aproveite e pegue o blue orb), destrua as aranhas para conseguir pegar o Offence Heart e saia do túnel.
Boss: Procure ficar afastado dele, usando Daggers, e não terá problemas. Entre no túnel que está no canto da tela e destrua o tank infestado.

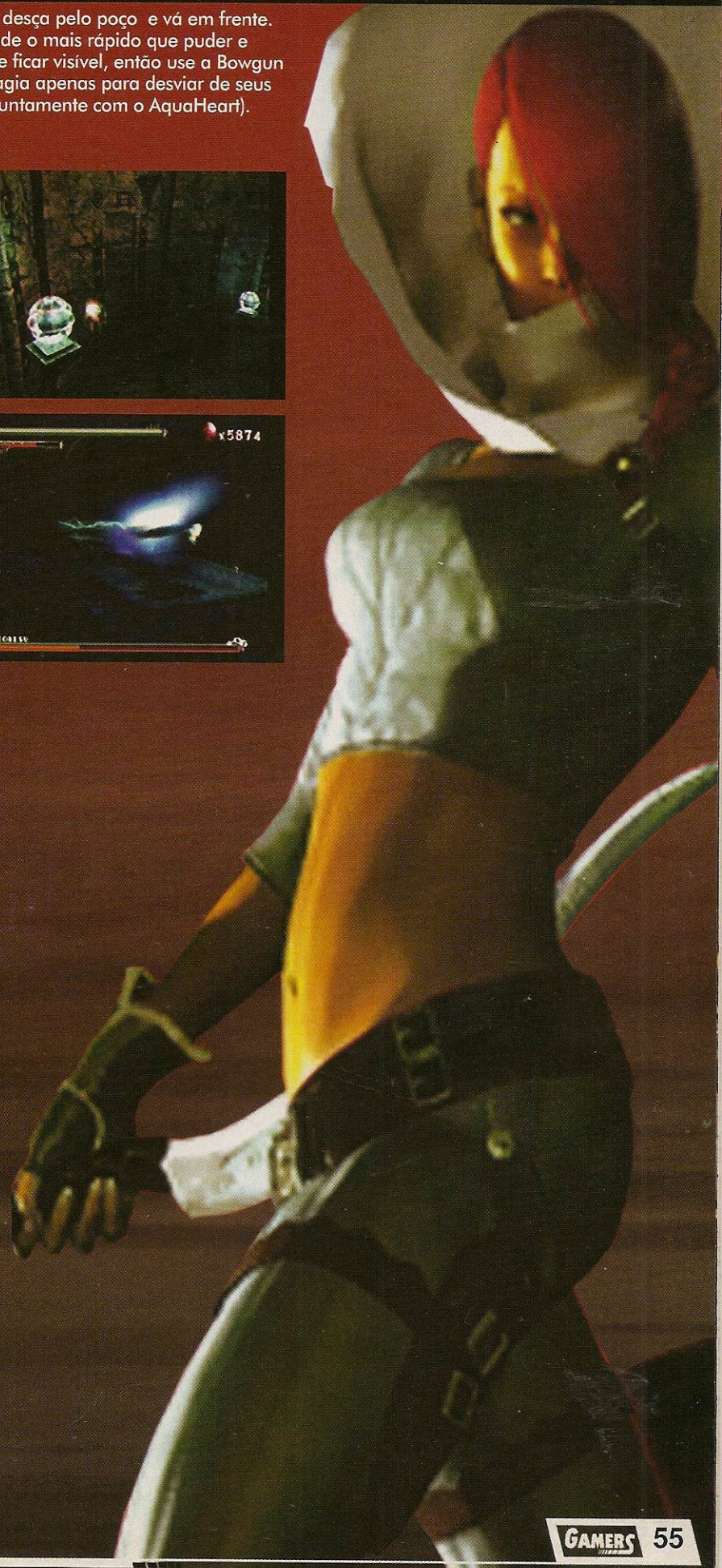
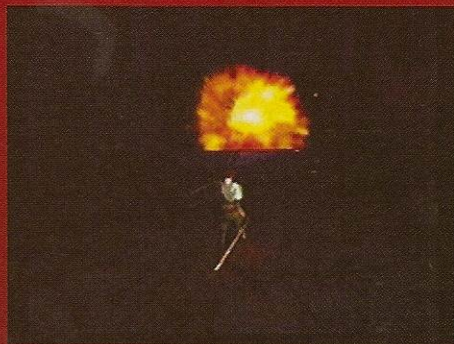
Missão - 5

Desça a escada, mate os inimigos e saia pela porta que está do outro lado da sala na parte superior (siga os red orbs). Passe pelo corredor e vá até o avião, entre nele e pegue a Cranky Bomb, saia e entre na porta que está atrás do avião. Acione o cristal e volte para a primeira tela, entrando na porta grande ao lado de onde você começa. Na próxima tela você será atingido pelo Evil Heart, desça as escadas, pegue o blue orb que está no meio dos cilindros e saia pela porta que está na frente deles. Bata no cristal, desça as escadas rotatórias e suba pelo meio das escadas, usando o aerial heart para conseguir o Flame Heart. Desça e entre na porta à sua esquerda. Vá até o meio da tela e entre na porta que tem um red orb na frente. Coloque o evil heart neste local e consiga o Electro Heart e saia pela porta da direita. Siga pelo corredor da direita, suba na plataforma e saia pela porta.

Missão - 6

Boss: Antes de enfrentar o chefe é preciso detonar os inimigos que estão na área. Para vencer este chefe, pule e use as daggers o mais perto que conseguir, quando ele baixar a altitude para depositar a larva, acerte-o com a espada.
Atrás de você, pegue o blue orb e caia na água. No mesmo local onde você pegou o blue orb, na parte de baixo da água, pegue a BowGun e nade até o lado oposto para sair.

Missão - 7

Vá até o fundo da caverna e no canto esquerdo tem um blue orb. Suba seguindo a trilha de red orbs, saindo da água, pegue o AquaHeart e vá para a direita, caindo no poço. Siga em frente até uma sala grande e suba. Acione os 6 objetos para ativar a plataforma. Suba e bata no cristal que está no topo do pilar central. Volte até à sala grande e desça pelo poço e vá em frente.
Boss: Nade o mais rápido que puder e espere ele ficar visível, então use a Bowgun (use a magia apenas para desviar de seus ataques juntamente com o AquaHeart).

Missão - 8

Destrua os inimigos e pegue o gold orb que está atrás de um dos pilares. Saia da água e examine o olho grande, rebata 3 vezes o fogo e o nível da água irá subir. Saia da água, pegue alguns red orbs, siga pelo corredor da direita e entre no poço. Desça e nade para a parte mais baixa, entrando num buraco para conseguir um blue orb. Volte e siga pelo túnel entre os pilares. Saia da água e entre na porta. Quebre os 3 cristais ao mesmo tempo, corra e pegue o QuickHeart. Vá até o final do corredor, conseguindo alguns red orbs extras.

Boss: Como da outra vez, desvie do seu ataque (botão O) e ataque-o pelas costas com a espada. Siga até o pedestal e termine a missão.

Missão - 9

Boss: para vencer Arius a melhor estratégia é atacá-lo com a espada, ignorando os inimigos, a não ser que queira encher um pouco da barra de magia (use o OffenceHeart e QuickHeart).

Missão - 10

Nesta missão você precisa acionar 4 cristais, aqui vai a localização deles:

1 - No início da missão à sua frente, dobrando a esquina.

2 - Continue em frente a partir do primeiro cristal, e próxima ao gold orb você encontra o segundo.

3 - Siga a trilha de red orbs, virando à direita (próximo a este local está a última arma de Lucia, a Zambak).

4 - No corredor do lado esquerdo da estátua do power up.

Assim que ativar os 4 cristais, entre nesta porta.

Boss: Ataque com a espada e use esta combinação de Hearts (Offenceheart, QuickHeart e FrostHeart) como demônio, se precisar de energia há dois green orbs nesta sala.

Missão - 11

Empurre os inimigos neste local para conseguir o seu último Heart (ChronoHeart). O seu objetivo nesta missão é acabar com os inimigos antes do limite de tempo.

Missão - 12

Detone os inimigos para liberar a porta do elevador, suba pelo elevador e vá até o fim do corredor. Na próxima sala, vença os inimigos para obter o Sacrilege, volte e coloque este item na porta. Saindo da porta, basta ir reto em direção à próxima porta. Para conseguir o Sacrilege, desvie-se das esferas roxas e pegue-o na parte mais alta. Novamente coloque o item na porta e entre no primeiro corredor à direita, na porta onde tem um green orb na frente.
Boss: Basta usar as facas de longe, quando um deles se aproximar, desvie-se (botão O) e quando as 3 faces se juntarem, escape do tiro, usando o demônio.

Missão - 13

Boss: Esta batalha é fácil, ataque ele com a espada e desvie com o botão O (ele demora para se recuperar). Apesar de ser uma batalha longa, você não terá problemas.
Boss: Apenas atire as facas nele, quando ele vomitar, use o pulo duplo (tão fácil quanto o anterior).
Parabéns você acaba de chegar ao final, agora divirta-se com os extras que o jogo lhe oferecer.

Devil May Cry 2

PlayStation 2

Sly Raccoon

GARRAFAS E BÔNUS:

Pegue todas as garrafas escondidas, em qualquer nível, e terá um presente. Poderá ser uma seqüência FMV, um movimento especial ou uma informação importante.

INTRODUÇÃO NIPÔNICA:

Termine o jogo, com sucesso, e conseguirá assistir à introdução do jogo japonês.

SEQÜÊNCIA FINAL:

Encontre todas as páginas do Thievius Raccoonus. Você poderá ver um vídeo secreto.

Spyro: Enter the Dragonfly

VIDAS EXTRAS:
A cada borboleta que Sparx comer, ele ganhará uma extra.

VIDAS INFINITAS NO DRAGON REALM:
Uma vez no Dragon Realm (a zona com o espírito do Dragão), siga até ao dojo. Mate as três ovelhas que ali se encontram, atravesse o rio e mate as outras três. Volte atrás e repita a dose. Repita o procedimento, até conseguir o número de vidas desejado.

GEMAS:
Mantenha L3+R3 pressionados, depois de derrotar Ripto, e Sparks indicará o caminho para a gema mais próxima.

Minority Report

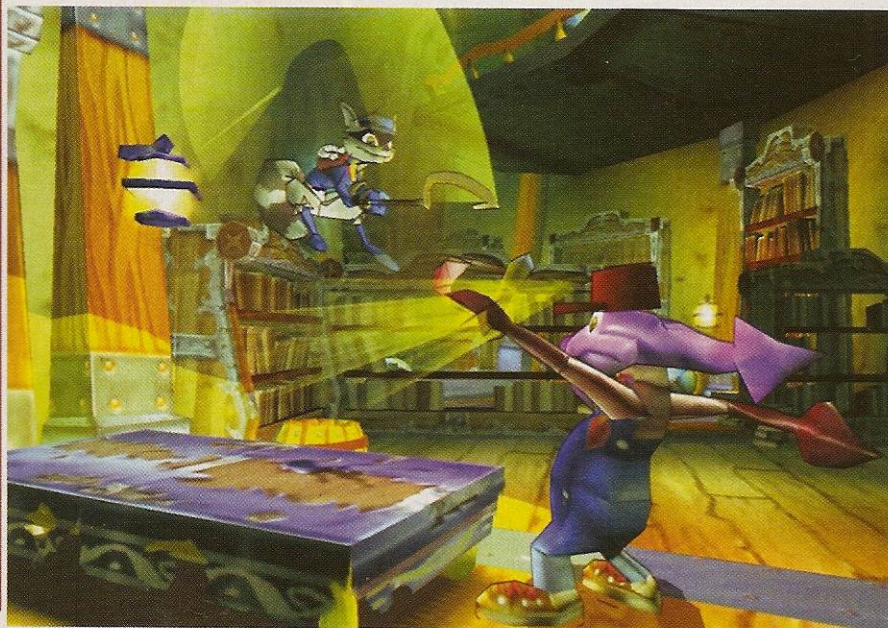
SELEÇÃO DE NÍVEIS:

Escreva: PASSKEY como código e você poderá escolher o nível que quiser.

PULAR NÍVEL:

Escreva: QUITTER como código e você poderá pular um nível à sua escolha.

INVENCIBILIDADE:

Escreva: LRGARMS como código e ninguém vai conseguir vencê-lo.

Red Faction 2

GRANADAS À VONTADE:

Vá até a tela de códigos e pressione: CÍRCULO, X, CÍRCULO, QUADRADO, X, CÍRCULO, X, CÍRCULO. Dessa forma, você vai conseguir granadas extras.

ENERGIA NO MÁXIMO:

Vá até a tela de códigos e pressione: 2x X, QUADRADO, TRIÂNGULO, QUADRADO, TRIÂNGULO, CÍRCULO para ficar com a energia no máximo.

MUNIÇÕES ILIMITADAS:

Vá até a tela de códigos e pressione: QUADRADO, TRIÂNGULO, X, CÍRCULO, QUADRADO, CÍRCULO, X, TRIÂNGULO. Assim a munição será infinita até o fim do game.

Lord of the Rings: The Two Towers

ENERGIA:

Pause o game e mantenha pressionado L1 + L2 + R1 + R2. Entretanto, pressione: TRIÂNGULO, BAIXO, X, CIMA. Se o código entrar, você vai ouvir o som de uma espada e a energia volta ao máximo.

MUNIÇÕES:

Pause o game e mantenha L1 + L2 + R1 + R2 pressionados. Entretanto, pressione: X, BAIXO, TRIÂNGULO, CIMA. Se o código entrar, você vai ouvir o som de uma espada e seu estoque de munições vai ficar cheio.

EXPERIÊNCIA:

Pause o game e mantenha L1 + L2 + R1 + R2 pressionados. Entretanto, pressione X, 3x BAIXO. Se o código entrar, você vai ouvir o som de uma espada e ganhar 1000 pontos de experiência.

INVENCIBILIDADE:

Antes do código funcionar você vai ter de terminar o game uma vez. Comece outro jogo, pause e mantenha L1 + L2 + R1 + R2 pressionados. Em seguida, pressione: TRIÂANGULO, QUADRADO, X, CÍRCULO. Se o código entrar, você vai ouvir o som de uma espada e o seu personagem vai se tornar invencível.

INIMIGOS PEQUENOS:

Antes do código funcionar você vai ter de terminar o game uma vez. Comece outro jogo, pause e mantenha L1 + L2 + R1 + R2 pressionados. Em seguida, pressione: 2x TRIÂNGULO, 2x X. Se o código entrar, você vai ouvir o som de uma espada e os inimigos ficarão pequenos.

ATAQUES DEVASTADORES:

Antes do código funcionar você vai ter de terminar o game uma vez. Comece outro jogo, pause e mantenha L1 + L2 + R1 + R2 pressionados. Em seguida, pressione: 2x QUADRADO, 2x CÍRCULO. Se o código entrar, você vai ouvir o som de uma espada e os ataques ficam mais fortes que nunca.

The Sims

ATIVAR TRAPAÇAS:

Para ativar o Cheat Mode, aperte L1+R1+L2+R2 no menu principal. Um novo menu surgirá, com as seguintes opções:

FREEALL:

Todos os objetos são gratuitos

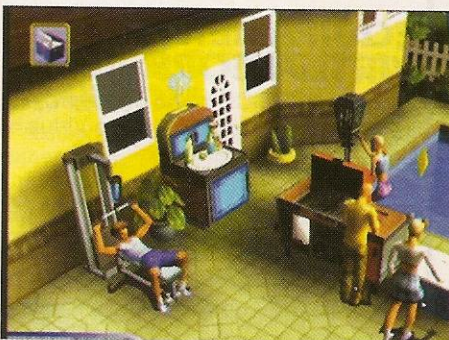
MIDAS:

Libera jogos para dois jogadores, objetos e skins

PARTY M:

Libera Party Motel

PAPEL DE PAREDE E PISO FÁCIL:

Segure L1 ou L2 ao apertar X enquanto coloca papel de parede ou piso para preencher um quarto inteiro de uma só vez.

GAMECUBE

Beach Spikers

SPACE CHANNEL 5:

Escreva: "ARAKATA" como código e as meninas ficarão com um visual muito legal.

PHANTASY STAR ONLINE 2:

Escreva: "PHANTA2" como código e as meninas ficarão com um visual PSO2.

EQUIPAMENTO SEGA:

Escreva: OHTORII como password e elas ficarão com acesso aos equipamentos com a marca Sega.

EQUIPAMENTO VIRTUA COPS:

Escreva: JUSTICE como password e as "babes" usarão os trajes de Virtua Cops.

James Bond 007: Nightfire

JAWS NO MULTIPLAYER:

Escreva: DENTAL como código e você conseguirá "Jaws" no modo multiplayer.

BARÃO SAMEDI NO MULTIPLAYER:

Escreva: VOODOO como código e você conseguirá este personagem no modo multiplayer.

Cel Damage

SEQÜÊNCIAS DE VÍDEO DO GAME:

Entre na tela de seleção de personagem e escolha "Load". Entre com o nome MULTIPLEX.

MODO CABEÇÃO:

Segure L + R + Cima durante o game.

MODO GATE RALLY:

Ganhe uma vez no modo "Smack Attack".

HABILITAR MUNDO DA FLORESTA (JUNGLE WORLD):

Entre na tela de seleção de personagem, depois em "Load", e escolha TWRECKSPAD como nome.

HABILITAR MUNDO DO ESPAÇO (SPACE WORLD):

Entre na tela de seleção de personagem, depois em "Load", e escolha BRAINSALAD como nome.

SURPRESA:

Ganhe nos modos "Smack Attack", "Gate Relay" e "Smack Relay" em todos os três níveis do Espaço, da Transilvânia e da Floresta e veja o que acontece.

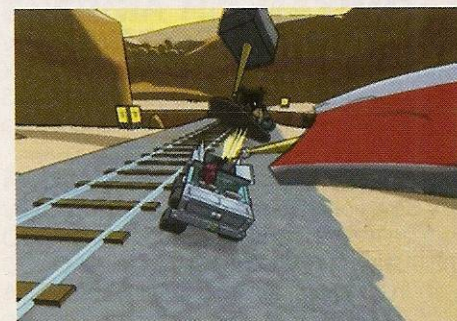
POWERUPS DE MOVIMENTO:

Entre na tela de seleção de personagem, depois em "Load", e escolha MOVEITNOW como nome.

ARMAS DIFERENTES:

Entre na tela de seleção de personagem, depois em "Load", e escolha GUNSMOKE como nome.

JOGUE COM WHACK ANGUS:

Destrave todos os modos (Slack Attack, Flag Rally, Gate Relay) e vença três níveis no Deserto em cada um desses modos.

Dave Mirra Freestyle BMX

TODOS OS OBJETOS NO EDITOR DE PARQUES:

Aperte Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Baixo, Cima, Cima, Baixo, Direita, Direita, B no menu principal. Um som vai indicar que você digitou o truque corretamente.

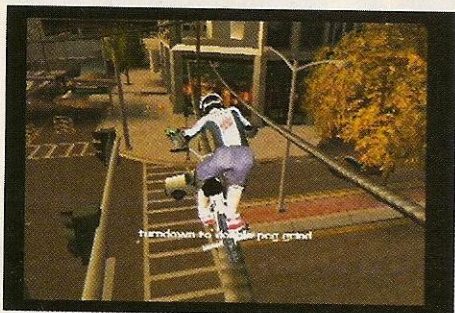
TODOS OS TEMAS NO EDITOR DE PARQUES:

No menu principal, pressione Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Baixo, Cima, Baixo, Direita, Esquerda, Esquerda, B. Um som indicará que você digitou o truque corretamente.

LIBERAR "QUASE" TUDO:

Aperte Cima, Direita, Baixo, Esquerda, Direita, Direita, Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Cima, Esquerda, Direita, Direita, Baixo, B. Isso liberará Mike Dias, Amish Boy, todos os mapas e todos os patrocinadores.

LIBERAR MIKE DIAS:

No menu principal, aperte Cima, Esquerda, Baixo, Direita, Direita, Esquerda, Cima, Baixo, Cima, Direita, B. Um som será ouvido se você digitar o truque corretamente.

Universal Studios Park Adventure

LIBERE UMA NOVA OPÇÃO:

Pegue os oito selos, depois fale com o Pica-Pau perto do globo. Escolha o show de mágica quando conversar com ele. Deixe os créditos terminarem, volte à tela que mostra o título do jogo. Uma nova opção, "Attraction Mode", irá aparecer.

Tony Hawk's 3

LIBERE OS SEGREDOS:

Na tela de opção, selecione Cheats e entre com o código MARKEDCARDS. Reinicie o jogo e pause. Com isso você terá os truques desbloqueados.

TODOS OS MOVIMENTOS:

Basta entrar no menu de truques (Cheats) QUE ESTARÁ LIBERADO e digitar POPCORN.

Extreme G3

LIBERAR TODAS AS EQUIPES E PISTAS:

Pressione L, L, R, R, Z, Z, L +R + Z depois que a mensagem "Press Start" aparecer na primeira tela. Esse efeito dura apenas por uma corrida.

VENCER AS CORRIDAS NO MODO CARREIRA:

Pressione R, L, Z, L, R, Z, R, L, Z após a mensagem "Press Start" aparecer na tela. Esse efeito dura apenas por uma corrida.

DOBRAR A PREMIAÇÃO:

Pressione L, R, Z, L, R, Z, L + R após a mensagem "Press Start" aparecer na tela. Esse efeito dura apenas por uma corrida.

LIBERAR A PISTA OVAL:

Pressione L, R, L, R, L, R, Z, L + R no menu principal.

MUNIÇÃO INFINITA E STARCOM:

Pressione L, R, L, R, L + R, Z após a mensagem "Press Start" aparecer na tela.

UNITED SHIELDS E TURBOS:

Pressione L + R, Z, L + R, Z após a mensagem "Press Start" aparecer na tela.

XBOX

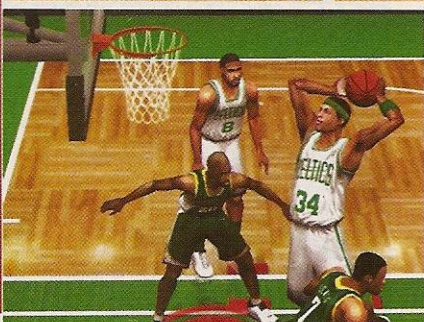
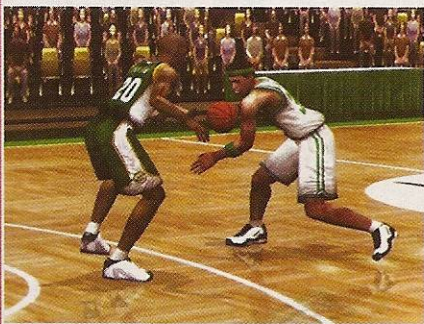
NBA Inside Drive 2003

BOLA DE VÔLEI:
Selecione Options no menu principal e, em seguida, Codes. Digite: SPIKEIT e você poderá jogar com uma bola de vôlei.

TURBO ILIMITADO:
Selecione Options no menu principal e, em seguida, Codes. Digite: SPEEDY e você ficará com a opção turbo ativada para todo o jogo.

JOGADORES PEQUENOS:
Selecionem Options no menu principal e, em seguida, Codes. Digite: ITSYBITSY e o tamanho dos atletas ficará sensivelmente reduzido.

BOLA WNBA:
Vá até a tela de opções, selecione: Codes e escreva: WEGOTGAME. Você conseguirá, assim, desbloquear a bola da liga feminina.

BOLA XBOX:
Vá até a tela de opções, selecione: Codes e escreva: XBALL. Você conseguirá, assim, desbloquear a bola com a marca do console.

Harry Potter e a Câmara Secreta

NIMBUS 2000:
No segundo dia na escola, treine Quidditch e consiga, pelo menos um ranking B.

ARANHA GIGANTE:
Para derrotar a Aranha Gigante na Floresta Negra, faça círculos à sua volta e lance um feitiço Rictosempra. Assim, o monstro não conseguirá lançar teias.

TODOS OS FEIJÕES:
Use a Nimbus 2000 para voar por cima de Hogwarts. Voe através dos anéis e conseguirá alguns feijões. Os anéis azuis dão dez, o amarelo um, os vermelhos três e os verdes dois.

Max Payne

MODO CHEAT:
Pressione L + R + tecla esquerda da parte detrás do controle + tecla direita da parte detrás do controle e rapidamente em Preto (2x), branco, preto, branco, preto, branco, tudo isto no menu principal. Vários cheats de opções aparecerão na tela.

DESBLOQUEAR TODAS AS ARMAS:
Primeiro, acabe o 1º capítulo, depois volte para trás e vá ao menu principal. Depois de estar no menu principal, pressione A, R, esquerda, direita, cima, Y, B, C, Y, direita {2x}, cima, A, A.

Dead or Alive 3

EIN:
Termine o game com todos os lutadores e jogue com Hayate no modo survival. Vença pelo menos três adversários e escreva EIN na tela de iniciais. Ein ficará acessível em todos os modos, à exceção do story.

KASUMI DE UNIFORME:
Termine o modo exercise em modo sparring e Kasumi ganhará um belo uniforme escolar, bem ao gosto dos japoneses.

ZACK DE ARMADURA:
Ganhe de vinte adversários no modo survival e Zack acrescentará ao guarda-roupa um lindo bodysuit prateado.

EIN SEM CAMISOLA:
Faça das tripas coração para vencer o modo attack em menos de seis minutos e EIN receberá uma roupa reveladora.

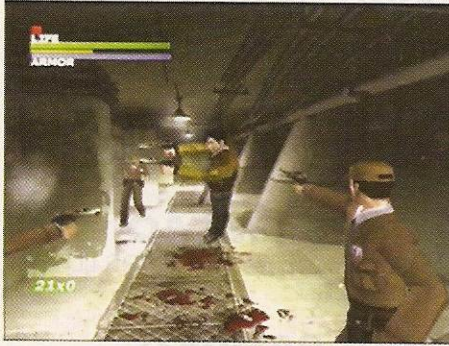
MODO THEATER:
Complete o modo story com um personagem e você conseguirá ver não apenas o seu vídeo, mas também este modo que permite visualizar novamente todos os filmes dos outros personagens com que você já fez o mesmo.

CRÉDITOS FINAIS:
Termine o game com todos os lutadores e você conseguirá uma opção que coloca os créditos finais na tela de settings.

VITÓRIAS:
Durante a cena de vitória, pressione R3 ou R4 e use os sticks analógicos para mudar o ângulo da câmera. O esquerdo coloca a câmera em volta do personagem.

BELO PEIXE:
Comece o game, pressione Start. Uma vez na tela de título, não pressione Start e espere que a intro recomece. Em vez de começar no Azuchi, o jogo começará no Aquário. Aqui está uma excelente oportunidade de ver Helena nadando no tanque, primorosamente vestida com o seu biquíni vermelho.

Dead to Rights

LIBERAR TODAS AS FASES:
Na tela de "New Game", digite CIMA, BAIXO, CIMA, BAIXO, ESQUERDA, DIREITA, DIREITA, Y, X, X

Crimson Sea

MODO FÁCIL:
Perca uma mesma missão mais de três vezes para habilitar a opção Easy Mode.

CONTINUE COM O DINHEIRO:
Termine o game para abrir uma opção especial que permite iniciar a partida com todo o dinheiro da jogada anterior.

MODO EX:
Vença o jogo para abrir o EX Mode.

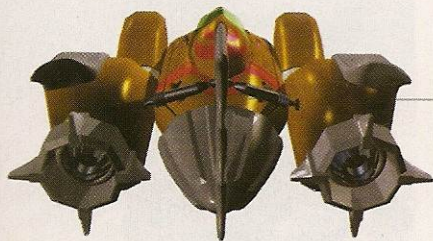
Blinx

DINHEIRO EXTRA:
Perca algum tempo matando o primeiro chefe de fase várias vezes para ganhar muito dinheiro.

F-Zero: Maximum Velocity

DESBLOQUEAR O MODO DEMO:
Na tela do título, pressione Select

RESETAR O GAME:
Segure A, B, Start e Select ao mesmo tempo.

LIBERE ALGUNS SEGREDOS:
Série Queen - Vença as séries Pawn, Knight e Bishop no Expert, no modo Hard.
Dificuldade Máxima - Vença as séries Pawn, Knight, Bishop e Queen no Expert, no modo Hard.
Sly Joker - Vença as séries Pawn, Knight e Bishop no Standard, no modo Hard.

Dexter's Laboratory: Deesaster Strikes

VIDA EXTRA:
Entre com o "password": LLRR LRLL LRLL RRLL.

PULOS MAIS ALTOS:
Entre com o "password": LLRR RRRR LLRR LLLR.

MAIS MUNIÇÃO:
Entre com o "password": LRRR LLRR LLLL RLLR.

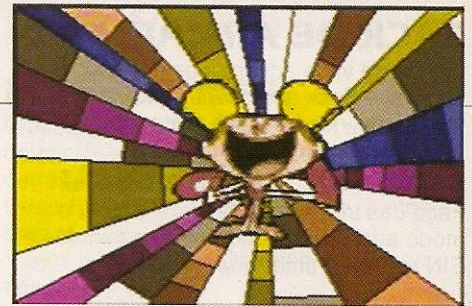
MAIS RAPIDEZ:
Entre com o "password": LRRR RLRL RRLL RLRR.

CONTROLES MALUCOS:
Entre com o "password": LRRR RRRL RLLR RLLL.

INIMIGOS LENTOS:
Entre com o "password": LLRR RLRR RLLR RLLR.

INIMIGOS RÁPIDOS:
Entre com o "password": LRRR RRLL LLRR RRLL.

INIMIGOS MAIS FORTES:
Entre com o "password": LLRR RRLR RRLL LLLL.

RECEBER MENOS DANO:
Entre com o "password": LRRR RLLL RLLL LLLR.

Metal Gear Solid

DESBLOQUEAR O MENU DE SONS:
Complete as missões de treinamento VR com 100%

REVELAR TERRENO:
Complete o "Special Stage" para pegar o No. 4 que revelará algumas partes do terreno.

Grand Theft Auto

TODAS AS CIDADES:
Renomeie um personagem para LEVELS ou WENDY

PERSONAGENS EXTRAS:
Renomeie Kelly para SUMNER

GASOLINA ILIMITADA:
Renomeie qualquer personagem para FULL

Contra Advance: The Alien Wars

SENHAS PARA VÁRIAS FASES MAIS 99 VIDAS:

Fase 2:
Y4HC1B L5P212 34ZWF1

Fase 3:
WXJD1Z JHSJ1Q KKNCY1

Fase 4:
ZWJF1J MGSL1B GP3LQB

Fase 5:
G3421N TDN51N C3BV2C

Mario Kart Super Circuit

DESBLOQUEAR O SPECIAL CUP:

Basta que você ganhe ouro em todas as corridas.

CIRCUITOS EXTRAS:

Pegue pelo menos 100 moedas ao final da corrida para desbloquear circuitos extras. Aperte L ou R para visualizá-los e volte a jogar. Se você conseguir um ranking A em todos esses circuitos, poderá abrir as pistas originais da corrida do Super Mario Kart.

Advance GTA

DESBLOQUEAR O MODO GO-KART

Vença as categorias Begginers, Middle e High Speed do Championship Mode e a opção do menu principal que dizia "unlockable" mudará para "extra".

DESBLOQUEAR O MODO FORMULA 1

Vença as quatro classes do Championship Mode, obtendo primeiro lugar em todas as corridas: a opção "Extra 2" irá aparecer no menu.

Spyro: Season Of Ice

99 VIDAS:

Assim que aparecer "Press Start", pressione o direcional para a esquerda, três vezes para a direita, para baixo, para cima, para a direita, para cima de novo e aperte A.

TODOS OS PORTAIS:

Duas vezes para cima, duas para baixo, esquerda, direita, uma vez para cima e uma para baixo. Esse código deve ser utilizado na tela do título que aparecer "Press Start".

Hitman 2

TODAS AS ARMAS E ITENS:
Antes de mais nada, vá até o diretório "hitman2.ini" na pasta do jogo. Em seguida, altere a linha "enableconsole" para "enableconsole 1". Depois, pressione: ^ , durante o jogo, para ativar as mensagens. Por último, digite: IOIGIVES.

TODAS AS MUNIÇÕES:
Repita o procedimento descrito na dica anterior e no final digite: IOIEQPWEAP.

REPOR SAÚDE:
Repita o procedimento descrito na dica anterior e no final digite: IOIHITLEIF.

Age of Mythology

CONSTRUÇÃO RÁPIDA:
Para não perder tempo com as construções, pressione: ENTER e digite: L33T SUPA H4X0R.

HIPOPÓTAMO VOADOR:
Pressione: ENTER e digite: WUV WOO.

MAPA:
Para ver o mapa completo, pressione: ENTER e digite: LAY OF THE LAND.

NOITE:
Pressione: ENTER, durante o jogo, e digite: IN DARKEST NIGHT. A ação passará, assim, do dia para a noite.

MAR VERMELHO:
Pressione: ENTER, durante o jogo, e digite: RED TIDE. A água deixará de ser azul, passando a ser vermelha.

TODOS OS ANIMAIS DO MAPA:
Pressione: ENTER, durante o jogo, e digite: SET ASCENDANT. Assim todos os animais do mapa vão aparecer.

Medieval: Total War

CONSTRUÇÕES RÁPIDAS:
As construções terminam em um único turno, digite: .worksundays. No modo estratégia.

DESBLOQUEAR AS CONSTRUÇÕES:
Digite: .baggerbunny. Digite este código no mapa de campanha.

DINHEIRO EXTRA:
Para conseguir 1.000.000 floris, digite: .deadringer. No modo estratégia.

PROVÍNCIAS CHEIAS DE SUPRIMENTOS:
Digite: .mefoundsomecu, no modo estratégia

MAIS AÇO:
Digite: .viagra, no modo estratégia.

MAIS OURO:
Digite: .mefoundsomeau, no modo estratégia.

MAIS PRATA:
Digite: .mefoundsomeag, no modo estratégia.